

Gen4

> PC CD-Rom

2 CD-ROM
offerts

LE JEU DU MOIS

**AGES OF EMPIRES II
THE CONQUERORS**



SUR LES CD

Les démos de :

HEAVY METAL

F.A.K.K. 2 (exclusif)

De sang froid

Deus Ex • V-Rally 2 •

Vampire la Mascarade •

Star Trek : Elite Force •

Age of Empires II The Conquerors

Warrior King • Mafia

2 CD en page 65

GRAND JEU OFFERT !

3-D Ultra Pinball : Creep Night

© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® et TM sont
des marques déposées ou sous
licence de Sierra On-Line, Inc.
Tous droits
réservés.

SOLUCES

- Deus Ex
- Grand Control (17^e partie)

ET AUSSI...

Mafia • Metal Gear Solid •
Black & White • Hitman • Giants
Homeworld Cataclysm •
Heavy Metal F.A.K.K. 2
Blade • Neverwinter Nights...

DOSSIER

**Le business
du jeu vidéo**



L 9338 - 138 - 29,50 F



Baldur's Gate II

Chaud devant !

Logiciel disponible EN FRANÇAIS

GOLDEN PALACE CASINO VIRTUEL

Nos jeux sont parmi les plus réalistes sur Internet.



LES MEILLEURS JEUX LES MEILLEURES CHANCES LE MEILLEUR CASINO VIRTUEL!

Est-ce que le casino existe vraiment?

Le casino virtuel Golden Palace est le plus réaliste et le plus sécurisé. Le logiciel est développé par la société Golden Palace, une société française spécialisée dans le développement de jeux de hasard sur Internet.

Quelles sont mes chances de gagner?

Les chances de gagner sont les mêmes que dans un casino réel. Les jeux de hasard sont basés sur des algorithmes aléatoires et les chances de gagner sont donc les mêmes.

Mon argent est-il en sécurité?

Golden Palace est une société française spécialisée dans le développement de jeux de hasard sur Internet. Les jeux de hasard sont basés sur des algorithmes aléatoires et les chances de gagner sont donc les mêmes.

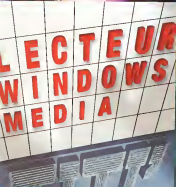
www.goldenpalace.com/francais

C'est Fou!



Golden Palace : Le casino virtuel

WWW.GOLDENPALACE.COM



Ouvrez un pack d'attractions.



INTERNET, JEUX, MUSIQUE, PHOTO, VIDÉO...

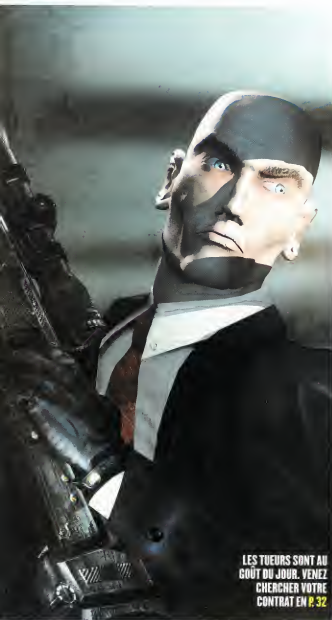
Découvrez Microsoft Windows Millennium Edition, le nouveau pack de tous vos loisirs.

Avec Microsoft Windows Millennium Edition, la toute nouvelle version de Windows pour la maison, votre PC se transforme aussitôt en véritable parc d'attractions et de loisirs pour toute la famille. Encore plus de plaisir, de rapidité, de sécurité et de simplicité. Microsoft Windows Millennium Edition, c'est maintenant et c'est à vous de jouer !

Jusqu'où irez-vous ?

Microsoft

www.microsoft.com/france/windows/me



LES TUEURS SONT AU
GOUT DU JOUR. VENEZ
CHERCHER VOTRE
CONTRAT EN P. 32

MAGAZINE

- 1 En couverture**
Baldur's Gate II
Il fallait bien une couverture pour accueillir la merveille !
- 10 Le CD-ROM**
Pour profiter de la belle démo exclusive de F.A.K.K.2.
- 14 Les News**
Des nouvelles encore brûlantes des jeux à venir.
- 26 Hors-sujet**
Une sélection des meilleurs DVD, BD et autres romans du mois.
- 124 Hardware**
Pour ceux qui veulent toujours être au top de la technologie !
- 158 Courrier des lecteurs**
Le Teignard est en colère contre les lecteurs qui se plaignent.
- 162 Next**
Pour savoir ce qui se tramera au mois de novembre.
- 147 Abonnement**
Abonnez-vous à votre mag chéri !

PREVIEWS

- 32 Hitman**
Jouez les tueurs à gages dans le prochain hit d'Eidos !
- 36 Black & White**
L'E.C.T.S. a été l'occasion d'en apprendre plus sur ce jeu.
- 40 Mafia**
Vous pensez pouvoir faire mieux que le célèbre Al Capone ?
- 44 Giants**
Qu'il est bon de diriger un géant de plusieurs mètres de haut !
- 48 Metal Gear Solid**
Le plus gros hit PlayStation adapté sur nos PC.
- 52 Diablo II Expansion Set**
Vous avez fini Diablo II 10 fois ? Heureusement l'add-on arrive !
- 54 Blade**
Un tomb-raider-like médiéval beau à en pleurer.
- 56 Stupid Invaders**
Les extraterrestres les plus débiles débarquent sur nos PC.
- 58 No one lives forever**
Une parodie des films de James Bond en jeu vidéo !
- 60 Arcanum**
Les auteurs de Fallout s'apprêtent à récidiver.

- 62 Business oblige**
Combien rapporte l'industrie du jeu vidéo ? Réponse... Ici.



- 70 Les aventures de Percolator**
On a hérité du pire joueur de la terre et on relate ses exploits !

- 60 Baldur's Gate II**
La suite du jeu de rôle de la décennie. Attention événement !

- 94 Homeworld Cataclysm**
De la stratégie temps réel en 3D spatiale : incroyable mais vrai !

- 100 Dracula II**
Le retour de la revanche du seigneur de ces dames ! Miam !

- 104 De sang froid**
Un jeu d'aventure et d'espionnage à la James Bond.

- 108 Heavy Metal K.A.K.K. 2**
Le jeu d'action le plus beau du mois. Faut le voir pour le croire.

- 114 The Conquerors**
L'add-on tant attendu pour le jeu The Age of Kings.

- 116 Ça vous change la vie**
Ne jetez pas vos Sims ! Voici un add-on avec des nouveautés.

- 120 Wizards & Warriors**
Le jeu de rôle à l'ancienne. Pour les fans exclusivement.

- 138 Deux Ex**
Coincé dans un égoût avec les rats, jetez-vous sur la solution !

- 150 Ground Control**
Le guide complet pour terminer la première campagne du jeu.



Édito

Bouchon sur l'autoroute

22 millions... D'après une étude qui nous est parvenue, c'est le nombre de personnes qui joueront on-line d'ici à 2004. Et encore, l'estimation est uniquement faite sur les États-Unis et l'Europe ! Vous, ça vous fait rire parce qu'en lisant Gen4 PC, il y a de grandes chances que vous ayez déjà joué, ou jouiez régulièrement via le Net. Ne mentez pas, d'après notre enquête lecteurs, vous êtes même plus de 80 % à posséder une connexion Internet, celle-ci étant principalement utilisée pour le jeu (cela vous place d'ailleurs 1,394 million d'années en avance sur la moyenne d'équipement Internet de notre beau pays). Bref, qu'il faille quatre ans aux masses pour découvrir les plaisirs du jeu en réseau, ça vous fait doucement rigoler... Eh ben faut pas. Ben non... Oui, oui, mais non. Et pourquoi c'est-y qu'il faut pas ? Eh bien parce qu'aujourd'hui, nous sommes 8,4 millions de joueurs (États-Unis et Europe) à s'éclater sur le Net, et malgré les investissements massifs, les bandes passantes sont souvent limitées, voire carrément en deçà des besoins... Trois fois plus de joueurs, des bandes passantes pour monsieur Tout-le-monde en moyenne dix fois plus importantes que ce qu'elles sont aujourd'hui, des jeux qui seront de plus en plus gourmands et une utilisation croissante du Net... Ça nous donne 30 fois plus d'infos qui vont se battre pour parcourir le réseau... Vous commencez à voir où je veux en venir ? Ha ! On rigole moins là ! Fini le petit sourire compatissant pour tous ces nouveaux utilisateurs « qu'ils sont mignons tout plein » ! Soit. Les super-poseurs de câblages optiques ne vont pas rester les bras croisés et vont nous tirer de belles lignes dans tous les sens. À titre d'exemple, le leader mondial des équipements optiques pour les réseaux, Alcatel (cocorico !), vient d'acheter cinq navires câblés supplémentaires (pour vous donner une idée, c'est plus proche du super-tanker que du chalutier). Mais de là à les multiplier à ce point, je suis comme envahi d'un doute. Mas enfants, je vous le dis, en vérité, leurs super-autoroutes de l'information risquent fort de se transformer en bordel d'autoroute du Sud un jour de 15 août. Fatal... Je pousse donc un cri d'alarme solennel : AAAAAHHHHHHHHHHH !!!

Merci.
Olivier Canou

UNE ESPIONNE SEXY QUI
TIRE AU GROS CALIBRE DANS
NO ONE LIVES FOREVER EN P.58

BALDUR'S GATE II EN P.80



SUDDEN STRIKE

OCTOBRE 2000 ★

LA GUERRE PEUT COMMENCER



Débarquez vos troupes, prenez d'assaut les positions stratégiques, remportez des batailles d'anthologie, bombardez et paracheutez vos troupes d'élite derrière les lignes ennemies. Tout ce dont vous avez rêvé pour un jeu de stratégie temps réel est dans Sudden Strike.

Sudden Strike, c'est le grand spectacle à l'état pur, la guerre comme jamais un jeu PC ne vous l'avait proposée jusqu'ici : un réalisme éblouissant, des graphismes somptueux, une jouabilité exemplaire, des cartes d'une taille impressionnante, un nombre gigantesque d'unités et des combats d'une intensité rare.



LA GUERRE A DÉJÀ
COMMENCÉ SUR:



"Je suis encore sous le choc, un jeu de stratégie temps réel qui fera date !"

[Jeux.meg.com](http://jeux.meg.com)

Plus fort que "il faut sauver le soldat Ryan"™

PC Jeux

"L'un des plus gros jeux de cette rentrée 2000"

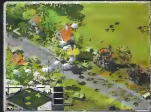
hardcore-gamers.com

"Sudden Strike ne laissera derrière lui que ruines et cendres... entre Age of empires™ et commandos™"

PC Team

"Les missions que j'ai pu essayer m'ont convaincu que Sudden Strike est l'une des plus grosses surprises de l'année"

PC FUN



Sudden Strike vous plonge en totale immersion dans la plus terrible guerre du millénaire : La seconde guerre mondiale.

- Jusqu'à 1000 unités à gérer en temps réel
- Reproduction réaliste de toutes les unités originales.
- Puits, maisons, fortifications... tout peut être détruit.
- De nombreuses missions riches et variées.
- Mode multijoueurs (Jusqu'à 12 joueurs par partie).
- Des cartes gigantesques
- Une interface simple et efficace pour une jouabilité exemplaire.
- Des scènes de combat d'un réalisme époustouflant.
- Armées françaises, anglaises, américaines, allemandes et russes.
- Ni seau à porter, ni truelle à tenir mais de l'action pure et explosive.

Enrôlez vous dès aujourd'hui ! toutes les infos, démos, concours sur le site officiel

www.suddenstrike.com



Gen4 CD n°138

L'interface

C'est ici le début de toute chose ou, plus modestement (mais d'où l'être ?), l'écran de présentation du CD. En haut, les cinq menus vous permettent d'accéder aux vidéos, démos jouables (bah, y'a la liste juste à droite du texte mais le loupe n'est pas fournie), bonus (des utilitaires, mag (tenace de la rubrique Hors-sujet) et goodies (des liens menant aux sites des développeurs et éditeurs du moment). Le bandeau de publicité anime vous permet d'accéder directement à l'un des deux sites suivants : Inferno et Wadadoo. À gauche, vous trouvez la liste des démos, vidéos, etc. À droite, un petit clic vous permettra de découvrir plusieurs images du jeu.



En octobre, ne te découvre pas d'un fil. D'accord, ça ne rime pas mais c'est vrai. L'été touche à sa fin, il fait un temps pourri et pourtant, on ne va pas s'en plaindre. Cela fait une excellente excuse pour rester cloîtré chez soi bien au chaud afin de jouer à tous les bons jeux qui sortent actuellement et découvrir notre bô CD.

L'interface du Gen4 CD utilise désormais deux formats : le Flash et les navigateurs Internet (Netscape ou Internet Explorer). Il est encore (comme le mois dernier) optimisé pour les affichages 800 x 600. Rien ne vous empêche toutefois de le parcourir avec un



■ **V-RALLY 2** : Infogrammes redressera-t-il la barre avec cette seconde conversion de son hit console ? Début de réponse sur le CD.

affichage 1024 x 768, comme quoi la vie est belle ! Sinon, toujours pas de quoi s'énerver, il suffit de cliquer sur « GEN4PC 138.EXE ». Après une page d'intro, vous arrivez sur les menus qui vous permettront de naviguer rapidement dans les rubriques de notre CD. Lorsque vous cliquez sur le bouton « Installation », cela ouvre à l'écran une fenêtre avec la liste des fichiers, dont celui de lancement de l'installation de la démo (cf. encadré « L'interface »).

Si vous n'avez pas installé sur votre disque dur certains outils/applications indispensables (Winzip, Media Player, DirectX), nous vous conseillons de commencer par la rubrique Bonus pour compléter ces lacunes. Dernier rappel pour les nouveaux venus, les démos sont toutes jouables et permettent donc

de découvrir un petit morceau des jeux, tandis que les vidéos, par définition, sont des présentations non interactives, des genres de bandes-annonces en quelque sorte.

Quand y en a plus, y en a plus

C'est horrible, on n'a plus de place sur nos CD. L'actualité est telle que l'on doit faire une sélection drastique parmi l'avalanche de démos et vidéos disponibles sur le Net. Commencés par le meilleur produit sorti cette année : Deus Ex. Cette petite démo vous permettra d'entreapercevoir légèrement l'incroyable richesse dont bénéficie ce formidable jeu d'action-aventure futuriste. Si vous préférez les principes plus expéditifs, rabattez-vous sur Elite Force qui, grâce au moteur Quake II, s'avère l'une des meilleures exploitations de

Jeu complet

Ah, que sont devenues ces tendres années où l'on cliquait tout son argent de poche dans les flippers des cafés ? Bah, elles se sont lamentablement crashées dans le cimetière du temps passé. Mais il n'est jamais trop tard pour retrouver ces sensations et afin de vous y aider, nous vous offrons ce menu : les trois superbes tables de 3-D Ultra Pinball : Creep Night (© 1997 Sierra On-Line, Inc. ®) et TM sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Nan, je m'essaye pas de faire du remplissage mais cette mention est obligatoire.



■ **DEUS EX** : Un futur sombre où la nanotechnologie vous a transformé en surhomme bossant pour le gouvernement, c'est la base de ce jeu.



ses mensurations: 90-60-90, vos chances: 0-0-0

consolez-vous en musique

Le web en musique : interviews • actualités • chats • chroniques
avant-premières • biographies • agenda • classements • cadeaux
Portail musical de M6net, fournisseur d'accès gratuit à tout ce qu'on aime.

Music.fr

www.m6net.fr

GEN4 CD

Démos jouables

- Heavy Metal F.A.K.K. 2 (exclut)
- Deus Ex
- Star Trek Elite Force
- Vampire
- De sang froid
- The Age of Kings, The Conquerors
- 4x4 Evolution
- V-Rally 2

Vidéos

- Warrior Kings
- Mafia
- Nag

Rubrique Hors-sujet

Goodies

- Fonds d'écran
- Diablo II Expansion Set, Hitman, Warrior Kings
- Map pour
- Nox (Solo), Quake III, Aliens vs Predator
- Patches, Diablo II, Icewind Dale, F.A.K.K. 2, Marlian
- Dreams, The Longest Journey, Battlezone, Egypte, UEFA, Arcadia et Close Combat 4

Repas

- Kit connexion
- Infanterie et Winado
- DirectX 7 a
- MediaPlayer 7
- Winzip 8.0 (Shareware)



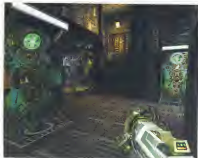
l'univers Star Trek. Ce n'est d'ailleurs pas le seul dans ce cas puisque Heavy Metal F.A.K.K. 2, exploitant la même technologie s'avère une somptueuse adaptation de l'univers de la BD.

Ceux qui préfèrent les ambiances glauques se rabattront au choix sur De sang froid, le dernier jeu d'aventure signé Charles Cecil (créateur des Chevaliers de Baphomet) narrant les mésaventures d'un espion en pleine guerre froide ou sur le très gothique

Vampire, conversion réussie du jeu de plateau éponyme. Enfin, alors que le raz-de-marée du genre stratégie se calme un peu avec un seul représentant ce mois-ci (mais pas des moindres puisqu'il s'agit de l'add-on de The Age of King, The Conquerors), c'est désormais l'avalanche des jeux de rallye et hors-pistes assimilés qui se profile à l'horizon avec deux premiers représentants de marque : 4x4 Evolution et V-Rally 2.

Côté vidéo, on ne vous propose que deux invités mais il s'agit de titres fort prometteurs : Mafia, dont vous pourrez lire la preview dans ce

numéro, et Warrior Kings, le tout nouveau jeu de stratégie annoncé par Sierra (qui nous a déjà sorti Ground Control et Homeworld). Vous trouverez aussi deux démos techniques de chez nVidia, qui nous rappelle qu'avoir une bonne carte graphique, c'est essentiel. Enfin, pour égayer vos bureaux virtuels, vous trouverez des fonds d'écran tout beaux tout neufs : Warrior Kings, Hitman et Diablo II Expansion Set. Voilà, cela devrait vous occuper jusqu'au mois prochain et n'oubliez pas de nous rendre visite sur le site Gen4 PC (www.gen4pc.com). ■



■ ELITE FORCE. Le sublime moteur de Quake III au service d'un jeu intelligent. Le rêve prend forme avec cette adaptation de Star Trek.

Ça ne marche pas ?

Le CD ROM Gen4 CD a été contrôlé avec un programme antivirus récent. Aucun virus connu n'a été détecté. Bien que les programmes fournis soient testés sur plusieurs configurations standard, AUCUNE GARANTIE ne peut être apportée contre un dysfonctionnement éventuel, un bug, un quelconque dommage matériel, une perte de données ou une perte d'exploitation qui pourrait survenir. Pendant 30 jours, nous nous engageons à remplacer tout CD physiquement endommagé. Il est impératif de demander un numéro de

retour pour toute demande d'échange. CD-ROM physiquement endommagé au 0625 810 815 (099 5160) ou pour Paris et l'étranger, le 33 (0) 1 49 88 32 31. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Si un CD-ROM ne fonctionne pas, essayez aussi de copier les démos du CD vers votre disque dur et de les installer à partir de ce dernier. Si ça ne marche toujours pas, ne le retournez pas mais téléphonez d'abord au 01 49 88 67 98 pour obtenir un numéro de retour. Sans cette démarche préalable, aucun échange ne sera effectué.

On est toujours le fils de son père,
mais pas forcément fils à papa.

OFFRE
18-24 ANS

LAIT NOISETTE

TRÈS
DÉLICAT

TRÈS
SUCRÉ

SANS
SUCRÉ

CAPPUCCINO

INSTANTANÉ

CHERCHE CHAMBRE
A LOUER

1000 F MAX

LAURENT 3^e ANNÉE CHIMIE
06.02.42.17.25

La Société Générale propose des produits et des services pour vous aider à mieux vivre votre indépendance.

Pack Jeunes,
qui inclut notamment :

- La Carte Bleue Visa assurée contre la perte ou le vol.
- Une exonération d'agios quand vous êtes à découvert.
- La réception du solde de votre compte sur votre téléphone mobile.

Le Prêt Etudiant Evolutif :

Un véritable prêt sur mesure qui vous permet de décaler le début de vos remboursements et de modifier leur durée.

Pour plus de renseignements, un conseiller Jeunes est à votre service dans chacune de nos agences.

SOCIÉTÉ
GÉNÉRALE

Si on en parlait ?

Renseignez-vous dans la limite des dispositions contractuelles.

Génération d'agios rétroactive à l'attribution d'une facilité de caisse de 3000 F / 5 jours par mois. Au delà, intérêts à 75,75 %. TEG au 01/01/2000 : Pour un prêt de 40 000 F à 5,64 % hors assurance, accordé aux étudiants membres d'une maîtrise partenaire de la Société Générale (MEF, IMEF, SMERL, SMERD, SMEND, SMERIEB, SMERIEZ, SMERIPA, SMESOL sur une durée de 7 ans dont 5 ans de décalé d'amortissement. Charges mensuelles en période de décalé : 194,67 F, en période de remboursement : 344,83 F. Coût total du prêt : 100 000 F (agios compris). 75,75 % l'an (au 01/01/2000) 200 F d'assurance, 198,56 F de frais de dossier. TEG : 6,83 % l'an (de 50 % maximum) au 01/01/2000.

www.societegenerale.fr



incroyable mais vrai : Zorro, un des héros les plus célèbres du monde, n'avait jamais fait l'objet d'un jeu vidéo. Enfin pour mi-2002 - date prévue de la sortie au cinéma de la suite du Masque de Zorro avec Antonio Banderas - ce jeu, développé par Cryo, devient son in sus futurs mutants et partiellement respecter l'esprit du personnage. Le jeu était en phase de pré-production, on ignore pour l'instant quelle forme il y prendra (aventure, action, jeu de rôle, etc.), mais on prépare déjà les masques noirs ! ■

est arrivé

Zorro

Cryo et VIP vont transformer le célèbre vengeur masqué en personnage de jeu.

Total Destruction

THQ et Volition vont tout péter !

Le renouveau du shoot 3D pourrait bien nous venir de Volition et de son futur *Half-Life-like* (à répéter plusieurs fois très rapidement) : *Red Faction*. Le scénario relate la révolte des mineurs martiens (dont vous faites partie) face aux conditions de travail insupportables imposées par l'Ultron Corporation. Outre une intrigue prenante digne de *Half-Life*, le point fort du jeu réside dans son formidable moteur, le GeoMod, qui autorise la déformation des décors en temps réel. Concrètement, vous pourrez détruire une grande partie des maps à coups de bazooka (des bâtiments entiers !), exploser des vitres de manière réaliste (avec la notion de dégradation dans un sens), etc. Ajoutez la possibilité de conduire des véhicules (aériens, maritimes et terrestres), de nombreuses armes, un aspect multijoueur, et vous comprendrez pourquoi nous l'attendons impatiemment. ■



■ **TREMBLEMENT DE TERRE** Voilà le genre de dégâts qu'il sera possible d'occasionner sur les bâtiments...



■ **TOTAL RECALL** Une révolte de mineurs sur Mars, ça ne vous rappelle pas le film de Schwarzenegger ?

Cyber bébés

Comment gagner de l'argent en donnant un nom ridicule à ses enfants ?

Non, ces bébés-là n'ont rien de virtuels, mais ils vont peut-être le regretter très vite ! Un site Internet de MP3, *Luna.com*, a trouvé un moyen original et dangereux de faire sa pub. En effet, les animateurs de ce site ont annoncé que les dix premiers bébés à s'appeler « Luna » gagneraient la coquette somme de 5 000 dollars (environ 35 000 francs) ! On aurait pu penser que les parents, soucieux de leurs devoirs envers leur progéniture, ne se seraient pas laissés tenter par l'appât du gain. Nous étions trop naïfs, puisqu'un pauvre petit garçon a déjà hérité du patronyme, et du pectole dont il ne verra sûrement jamais la couleur - à moins d'avoir vraiment des parents esemplaires ! Cela dit, si Coca-Cola, McDo ou Knack-Herta s'y mettent, il y en a qui vont souffrir à l'école ! ■



Chaud & Froid

Warren Spector d'Ultima Underworld, System Shock, Deus Ex) tient le haut de l'affiche, avec deux autres sur quatre, de notre baromètre des infos du mois.

■ Show devant !

L'événement du mois, c'est bien entendu l'E3 2001, le salon européen du jeu vidéo, qui s'est déroulé du 2 au 4 septembre dans la ville de Londres. On a ainsi pu y découvrir ou redécouvrir (je parle de Black & White, là) les nombreux jeux qui vont débarquer à Noël.



■ Le voleur court

Excellente nouvelle pour les fans de la série Dark Project. Malgré le démantèlement de la société Looking Glass, un troisième épisode verra bien le jour mais, cette fois, développé chez Ion Storm et chapeauté par Warren Spector, *Heavenly*.

■ Le dieu du jeu ?

Warren Spector encadre et toujours. En plus de Dark Project, il supervisera en effet le développement de Deus Ex 2. Gallioz n'en est cependant qu'au stade conceptuel et il est probable qu'un ad' se voit le jour entre-temps. Youpi !

■ Ever en hiver

C'est cet hiver que sortira la nouvelle extension pour Everquest. The Scars of Velious proposera un continent gelé (d'où sa position dans le baromètre), de nouveaux monstres (gnolls, gharls, etc.) et des graphismes largement améliorés (d'où les plus de polygones).

100°C
BRÛLANT

CHAUD

FROID

0°C
GLACE



■ CHAUD DEVANT
La simulation de rallye la plus réaliste d'écran !

Il est frais mon Colin !



■ ON S'Y CROIRAIT Les voitures sont modélisées avec une fidélité absolue et subront des dégâts.

Au programme, une conduite accessible et six voitures spécifiques à étrenner sur huit circuits. Autre bonne nouvelle, les épreuves opposeront maintenant plusieurs concurrents en simultané. On a hâte de voir le résultat. ■

Colin McRae Rally 2.0 déboule sur nos PC.

Sorti il y a près de deux ans, le premier Colin McRae Rally s'était imposé d'office comme la simulation de référence du genre. Titre qu'il n'a perdu que récemment face à l'excellent Rally Masters. Cependant, les choses ne vont pas en rester là puisque les gars de Codemasters nous gratifieront d'une suite d'ici deux mois. On devrait retrouver la finesse de pilotage, le réalisme comportementale des véhicules (12 cette fois-ci), la qualité visuelle et la variété des tracés qui ont fait le succès du premier opus. Mais tout cela sera désormais complété par un mode Arcade.

Point de vue

Sébastien Tasserrie

Rédacteur en chef adjoint

Comme tous les ans à la même époque (début septembre), la ville de Londres a accueilli l'E.C.T.S., le salon européen du jeu vidéo. Comme tous les ans également, de nombreux éditeurs majeurs tels qu'Electronic Arts, Eidos, Microsoft (pour la partie PC) et bien d'autres encore, ne nous faisaient pas l'honneur de leur présence et privilégiaient, au mieux, organiser des événements parallèles. Et tandis que la poignée faisait de nouveau rage (après l'E3, le salon

américain du jeu vidéo qui se déroule en mai de chaque année, l'E.C.T.S. a-t-il vraiment besoin d'un salon ?), le salon londonien du jeu vidéo

Arrêtons de considérer l'E.C.T.S. comme le parent pauvre des salons de jeux vidéo.

faisait le plein de visiteurs et surtout de développeurs. Des développeurs qui, n'étant pas bousculés par un rythme de rendez-vous effarant, pouvaient prendre le temps de présenter au mieux leurs jeux aux personnes qui s'y intéressaient. Bref, l'E.C.T.S. garde un petit côté « artisanal » que le défilé totalement du E3, l'un des plus des salons de jeux vidéo. Espérons que ce petit salon ne perdra pas de son charme après avoir déménagé, l'année prochaine, dans un nouveau lieu d'exposition beaucoup plus moderne. ■ Excel

Dragon Ball Cyprien

Après Rayman 2, Ubi Soft persiste et signe dans le domaine de la plate-forme.



■ NE VOUS Y FIEZ PAS ! Malgré un look enfantin, Evil Twin s'adresse principalement à un public adulte. Pour notre plus grand plaisir.

Édité par Ubi Soft et développé par les Français d'In Utero, Evil Twin : les Chroniques de Cyprien nous contera les mésaventures de... Boris, ha ha, je vous ai bien eu ! Non en fait, ce seront celles de Cyprien, jeune orphelin qui se retrouve mystérieusement happé dans un univers étrange, sorte de vision déformée et malsaine de son propre monde. Il devra braver moult dangers et résoudre nombre de petites énigmes afin de délivrer ses amis corrompus par l'empire

du mal. Heureusement, il pourra compter sur son lance-pierres et ses pouvoirs de transformation en Super Cyprien (tous deux issus du dessin animé Dragon Ball). Vous devrez ainsi parcourir sept îles aux environnements distincts (l'école, la forêt, le bateau pirate, etc.) mais fortement imprégnés par le style Tim Burton. C'est magnifique, ça semble intéressant et cela sort en mars 2001. ■

C'est en novembre que débarquera Combat Flight Simulator 2, titre largement attendu par les fans de simulations aériennes. Pour cette seconde mouture se déroulant exclusivement dans le cadre de la guerre du Pacifique, l'éditeur américain demeure fidèle à sa réputation de réalisme. Le modèle de vol des sept appareils (P47, Corsaire, Zéro, etc.) s'avère encore plus pointue grâce aux conseils avisés d'as de la Seconde Guerre et leur modélisation est d'une qualité franchement bluffante. L'impression de voir un épisode des Têtes brûlées lorsque l'on vole en formation avec ses équipiers (qui gagnent d'ailleurs de l'expérience) est très forte. Reste à savoir ce que vaudront les décors (bâtiments, véhicules au sol, etc.), encore non implémentés. Côté campagne, Combat Flight Simulator 2 bénéficiera de 160 missions baignées dans un style BD années 60 très agréable. De plus, il s'agira comme d'habitude d'une architecture ouverte (compatible avec celle de Flight Simulator 2000) qui permettra aux joueurs de créer leur propre monde. ■



■ **VENDS APPAREILS USAGÉS** Les avions sont une merveille de réalisme.



■ **DUR DE DUR** La série Têtes brûlées est tirée d'une histoire vraie.

Le retour de Papy Boyington

Microsoft nous envoie jouer les têtes brûlées dans le Pacifique.

■

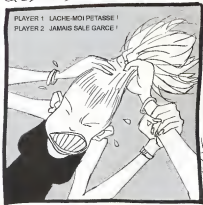
Où sont les femmes ?

Le premier tournoi Quake III réservé aux filles voit le jour.

La très sérieuse C.P.L. (Cyberathlete Professional League) a organisé lors du Frag 4 Tournoiement de septembre une compétition exclusivement réservée au beau sexe. Dotée de 5 000 dollars de prime (à se partager entre les six finalistes), ce pugilat virtuel a attiré quelques-unes des flegmeuses les plus célèbres (Kornelia Takacs ou Stevie « KillCreek »). Si la volonté des organisateurs d'intégrer un public féminin est louable, on ne peut qu'émettre des doutes sur le sexisme latent d'une telle pratique. Jusqu'à preuve du contraire, les qualités physiques requises pour gagner à Quake III ne sont pas les mêmes qu'un 100 mètres ou un lancé de poids et la séparation homme/femme est donc difficilement justifiable. Et ce n'est certainement pas la centaine de mecs qui s'est fait exploser par Kornelia lors de l'E.C.T.S. qui vous dira le contraire ! ■

QUAKE III = VERSION FILLE

PLAYER 1 LACHE-MOI PETASSE !
PLAYER 2 JAMAIS SALE GARCE !



KomOGO

l'espace évolution

bientôt sur votre écran

■ **BANANAS TROPICO** Le film de Woody Allen et le jeu possèdent une ambiance du dérisoire assez proche.



Quand c'est trop, c'est Tropico !



■ **PALACE** La belle maison en bas à droite est bien sûr la vôtre. L'église, elle, vous indique que les sentiments religieux seront pris en compte.

Devenez dictateur d'une république bananière.

Un nouveau sim-builder pointe le bout de son nez et il n'est pas triste ! Tropicco vous propose en effet de prendre le contrôle d'une île des Caraïbes et de la faire prospérer au maximum. En tant que dictateur, votre influence sera sans limite. Vous interviendrez au niveau des travaux publics (une centaine de bâtiments disponibles pour bâtir votre île), au niveau économique (gérer les exportations, le tourisme, les entreprises installées sur votre territoire, etc.), au niveau politique (possibilité d'être un « bon » (Nair : ça existe ?) ou un mauvais dictateur – avec le pouvoir de déclarer la loi martiale !) et, bien sûr, au niveau social (prendre les bonnes décisions pour influer sur la natalité, etc.). Chaque habitant de votre île sera géré indépendamment (niveau de satisfaction, profession, etc.) et sera opportuniste. Il pourra donc décider de changer de travail si vous avez accordé, par exemple, des aides à une nouvelle industrie. Graphiquement réussi, Tropicco semble donner une liberté d'action assez grisante. Préparez la barbe du bon petit dictateur pour décembre ! ■

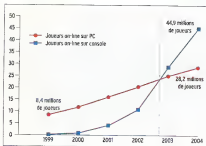
Anarchy in the U.K.

Anarchy Online, le RPG des Anglais de Funcom, sur nos écrans.

Les jeux de rôle on-line se suivent, mais heureusement se ressemblent de moins en moins. Anarchy Online (www.anarchyonline.com), situé 30 000 ans dans le futur, va placer le joueur dans la peau d'un simple citoyen pris dans la tourmente d'une guerre civile opposant les grandes puissances d'un Empire galactique humain qui s'étend sur toute la Voie lactée. Chaque personnage pourra appartenir à un clan et développer six talents, divisés en 40 caractéristiques. 50 000 bêta-testeurs essuient en ce moment les platres, avant que nous puissions nous affronter ou nous allier dans un univers bien loin des elfes et des dragons.



■ **LA BELLE ET L'ARBRE** Anarchy Online vous proposera d'incarner des personnages atypiques.



Le graphique du mois

À l'occasion de l'E.C.T.S., Datamonitor a publié une étude concernant l'évolution du nombre de joueurs on-line réalisée sur sept des plus gros marchés mondiaux du jeu vidéo (France, Angleterre, Allemagne, Espagne, Italie, Suède et États-Unis). ■

Décharquement ibérique

Les Espagnols de Dinamic reviennent en force.



■ **RÉSURRECTION** Domenico, le héros du jeu, reprend certains pouvoirs des X-Men.



■ **LUCAS TOUCH ?** Runaway reprend le design très cartoon des jeux LucasArts.

avec le produit le plus accrocheur du lot : **Runaway**. Ce jeu d'aventure graphique à la réalisation somptueuse nous conte les péripéties de Brian, un étudiant

poursuivi sans raisons apparentes par le mafia. Si les énigmes sont à la hauteur, Dinamic risque de taper très fort. Rappelons que ce studio cherche un distributeur pour l'Hexagone. ■



Morsures de souris

La parano informatique atteint même les souris !

Vous êtes parano ? Rassurez-vous, on pense à vous !

La société Biolink vient en effet d'inventer la souris sécurisée. Équipée d'un détecteur à infrarouges, elle déchiffre vos empreintes digitales lorsque vous posez la main sur elle ! Et si lesdites empreintes ne correspondent pas à celles des « utilisateurs autorisés », la souris bloque tout le système. Moralité : si vous voulez lire les petits secrets de votre patron, naviguez au clavier ! ■

KomOGo

l'espace évolution



Lara est morte, vive Lara !

Core enterre Lara pour mieux la ressusciter.

■ CDD C'est un nouveau personnage qui représente Linn Croft. Lucy Clarkson s'agit-elle pas c'est pour une durée déterminée ?



■ QUALITÉ PC ? Les captures fournies par Core Design et Eidos ne font pas vraiment honneur au jeu.

Ceux qui ont terminé Tomb Raider IV n'ont pas pu en oublier l'image finale. Un temple égyptien s'effondre et, cette fois, Lara n'en sort pas à temps. La scène d'ouverture du cinquième Tomb Raider ne devrait pas réjouir ceux qui croyaient encore au miracle : nous sommes en Angleterre et un cercueil descend lentement dans une tombe : celui de Lara Croft. Difficile de faire un jeu après une telle entrée en matière ? Ce serait mal connaître les rusés de chez Core Design. Intitulé *The Croft Chronicles*, ce cinquième opus nous proposera de vivre quatre courtes aventures de Lara Croft, racontées par ses vieux amis après l'enterrement ! Mais que les milliers de fans se rassurent : ce n'est pas vraiment fini pour Lara, qui devrait revenir en 2001, plus vivante que jamais mais si transformée qu'on risque de ne pas la reconnaître ! Impossible d'en savoir plus, mais Core nous jure qu'une véritable révolution nous attend.

On ne demande qu'à les croire... ■

Permis à points

Faudra-t-il présenter son permis de surfer avant d'acheter un modem ?

Très peu médiatisé, Robert Calteau est l'un des deux pères du Web. Et la dernière idée de ce monsieur, c'est d'instaurer un « permis de surfer » sur le modèle du permis de conduire (avec ou sans points ?) Con vaincu que le Net est un endroit où « l'on peut faire mal et se faire mal », il est en train de mettre au point, avec sa compagnie WC3, un système qui permettrait de retrouver aisément les délinquants virtuels. Et selon lui, le prix du permis (et de la vignette, aussi ?), ferait disparaître la pub de nos écrans. Reste que le mieux, pour éviter des ennuis à tout le monde, serait carrément l'instauration d'un « permis de naître »... ■



C'est d'la bombe, bébé !

INJ lance sur PC une simulation de skate de haut vol.

La simulation de glisse était jusque-là un genre réservé à la console. Les choses vont changer avec MTV Skateboarding Featuring Andy McDonald, soft dans la plus pure tradition arcade. Les fans vont sûrement se régaler, avec 30 stars du skate sous licence (dont certains cachés), 35 pistes à affronter, des milliers de combos et 10 modes de jeu différents y compris le Deathmatch (un mod pour Quake III ?). Les graphismes semblent prometteurs et si la vitesse est au rendez-vous, les fans de skate passeront l'hiver au chaud ! ■



■ **PROTECTIONS OBLIGATOIRES** Dans MTV Skateboarding Featuring Andy McDonald, vous pourrez réaliser toutes sortes de figures. Attention tout de même à la chute !

Palace Etaina

Computec Media décernera les premiers Etaina le 24 novembre.

Le 24 novembre, dans l'enceinte du Kino International, le plus grand cinéma de Berlin Est, Computec Media (l'un des plus importants éditeurs de la presse PC européenne) remettra les premiers Etaina (Electronic Entertainment Awards), une cérémonie équivalente à l'échelle européenne de nos Gen's d'or. Parmi les nominés, on retrouve bien sûr nos chouchous de l'année (Duke Ex, les Sims, Diablo II, Homeworld, etc.) et notre rédacteur en-chef, Olivier, sera l'un des membres du jury. Bref, les récompenses vont pleuvoir et le champagne couler à flots ! ■

CAMPAGNE MEDIATIQUE

Rentrée oblique, les publicités sont plus nombreuses et l'on trouve quelques petites perles parmi elles. La palme revient à URWired pour son exploitation d'une idée qui a donné lieu à une série de pubs décapantes.

MEILLEURES PUBLICITÉS DE SEPTEMBRE

1 URWIRED.COM SITE DE VENTE DE JEUX VIDÉO

Voici un exemple de l'excellente campagne de publicité lancée par Urwired.com, campagne qui ne l'a pas empêché de dépasser le billion. En résumé, si vous êtes un vrai joueur, faites-vous livrer plutôt que de sortir... C'est moins risqué !



2 3DFX VDD0000 5

Cette fois, 3dfx change de registre pour nous démontrer la puissance de ses cartes et nous sert une publicité quelque peu tape-à-l'œil. Avec ses précédentes publicités qui donnaient dans le gore, on peut reconnaître que 3dfx a parfaitement ciblé son public... Bravo messieurs les publicitaires !



PIRE PUBLICITÉ DE SEPTEMBRE

MONTE CRISTO AIRLINE TYCOON

Tous ceux qui ont déjà pris l'avion une fois dans leur vie vous le diront : cette publicité rappelle de très mauvais souvenirs. D'un autre côté, si vous servez de tels plateaux repas sur vos lignes, vous êtes sur le chemin de la ruisselle ! En tout cas, vous faites comme dans les vraies compagnies.



Hardware Software Jeux vidéo Accessoires

KOMOGO

L'espace évolution

komogo.com

Livraison gratuite Paiement sécurisé Contre-remboursement gratuit



It's good to be the King

Sierra voudrait-il devenir le roi de la stratégie temps réel ?

Si l'E.C.T.S. a été plutôt pauvre question nouveautés, il nous a tout de même permis de découvrir le très prometteur *Warrior Kings*, premier jeu de la jeune société Black Cactus. Pour vous donner une idée du bébé encore en gestation, sachez que l'on peut lui attribuer une triple paternité. Shogun, pour le nombre incroyable d'unités déployées, *Ground Control*, pour le niveau de détail ainsi que la qualité graphique de sa 3D, et enfin *Warcraft*, tant pour l'univers *herald-fantasy* que pour le principe originel (collecte de ressources, construction de château et production d'unités). *Warrior Kings* proposera cependant quelques originalités avec une réelle variété dans la taille des unités disponibles (les géants seront facilement cinq fois plus grands que les soldats) et dans l'influence de la magie. Vous devrez progressivement choisir de vous porter sur le côté lumineux (avec des sorts comme le feu du ciel) ou obscur (invocation de démons). Si vous voulez avoir une idée de ce que donne *Warrior Kings*, jetez un œil à la vidéo présente sur le CD. ■

■ À L'ASSAUT En bon jeu médiéval, *Warrior Kings* proposera des châteaux monumentaux à construire et à raser.

Le mal vient de l'Est

Le renouveau du jeu de rôle viendra-t-il de Russie ?



■ IL NEIGE ! La météo sera gérée en temps réel. Il pourra pleuvoir ou neiger. Voilà une bonne idée pour un jeu qui devrait sortir à Noël.

Après la vidéo du mois dernier, nous avons pu essayer *Evill Island*, lors de l'E.C.T.S. Je vous rappelle que ce produit signé par le studio soviétique Nival reprend tous les éléments d'un jeu de rôle classique : un groupe de héros (trois personnages), un paquet de sorts à apprendre, des tonnes d'armes et d'équipements à découvrir, des quêtes à mener ainsi que des combats temps réel ou au tour par tour. Mais il apporte une chose que l'on attendait depuis longtemps : la 3D. Un ajout qui se ressent sur le plan graphique (décors magnifiques, effets accompagnant les sorts, météo, etc.) mais aussi au niveau de la jouabilité : localisation des dégâts, avantage de la hauteur lors des affrontements, possibilité de se glisser derrière les adversaires, etc. Autant d'éléments qui font d'*Evill Island* un jeu très attendu. ■

SANS COMMENTAIRE...



■ À PIED Face aux problèmes de transport réduits à Sydney pendant les JO, les organisateurs ont prévu des parcs à vélos olympiques !

LE MOIS PROCHAIN



Un parc à vélos olympiques... Il fallait y penser à cette légende subtile et pleine de bon goût, M. Brunelière (44). Cela vous permet néanmoins de gagner un an d'abonnement à *Gen4 PC*. Pour ceux qui répondront à la légende du mois prochain, pensez également à communiquer votre adresse complète :

■ par e-mail : teigolard@pressimage.fr
■ par courrier au : 261, rue de Paris, 93100 Montreuil. Bonne chance ! ■



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES®

JOUER, ACHETER, S'INFORMER, DISCUTER

YOU HAVE THE TROUILLOMÈTRE À 0 ?

Etrey, vous vraiment parano ?
Ou seulement un peu schizo ?
Qui sont les terroristes ?
Qui sont les snipers ?
Pourquoi la nanotechnologie ?
Le monde est au bord
du gouffre... et vous aussi.

Le jeu
DEUS EX
369 F TTC

Frais de livraison gratuits
jusqu'au 31 octobre 2000**



Retrouvez l'intégralité de notre offre en vous connectant
sur **www.gameplay.fr** ou en téléphonant au **08 2000 1000** (0,30 F TTC/mn)

☐ Je commande DEUS EX avec ce coupon dûment rempli accompagné de mon règlement

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M

Nom :

Prénom :

Adresse de livraison :

Ville :

CP : Tel :

E-mail :

Équipement : ☐ PC ☐ Autre (précisez)

Votre date de naissance :

Conformément à la loi informatique et libertés du 06/01/78 (art 27),

vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations

vous concernant, remplissez dans le cadre du présent questionnaire

renvoyé à gameplay et l'adresse ci contre

VOTRE COMMANDE : DEUS EX (référence: 500141)

Quantité souhaitée	Prix unitaire (TTC)	Montant total (TTC)
X 369 F	=	

Participation aux frais de port : **Gratuit****

jusqu'au 31/10/2000

Remettez ce coupon accompagné de votre règlement
sous enveloppe affranchie à :

gameplay
3/5, rue Scheffer 75 116 Paris.

Livraison dans un délai de 48 h à 72 h par la Poste

VOTRE MODE DE PAIEMENT :

☐ Chèque à l'ordre de gameplay
(à joindre à ce bon de commande)

OU

☐ Carte bancaire (CB, Visa ou Mastercard)

Votre n° de Carte :

Date d'expiration de votre Carte bancaire :

Votre signature :
(merci de dater et de signer)

*Taux d'envoi au monde de jeu. **Jusqu'au 31/10/2000 inclus, cashet à la Poste, commande sur notre site ou par téléphone au numéro ci-dessus, faisant foi. Tarif de livraison après le 31/10/2000 : 30 F TTC minimum.



Napstron

Des mamies américaines piratent leurs broderies sur le Net.

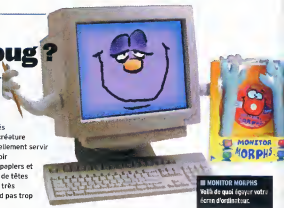
Dans la série « y a plus de vieillesse », voilà que les grand-mères américaines se découvrent des vocations de hackeuses ! Elles ne vont pas encore se promener sur le site du Pentagone, mais elles utilisent les sites de chat et le mail pour s'échanger, illégalement, des patrons de broderie ! Ça peut avoir l'air d'une blague mais ça ne fait pas rire du tout les éditeurs de patrons, qui affirment que ces pratiques leur font perdre 200 000 dollars par an ! Le conscience tranquille, les brodeuses pirates, elles, ne voient pas la différence entre s'échanger des recettes de cuisine, des bouquins et des patrons entre amies. Elles ont tout de même fondé une association de défense, la PatternsPiggiesUnité ! Le mois prochain, on vous expliquera comment tricher à la belote par Internet. ■

LE GADGET DU MOIS

Un nouveau bug ?

Décorez votre PC avec des peluches magnifiques.

Vous trouviez vos écrans beiges un peu tristes ? Les Anglais de chez Xplorys ont trouvé la solution avec leurs Monitor Morphs et autres Computer Bugs. Les deux produits se collent sur les écrans ou les unités centrales. Tandis que le Computer Bug est une petite créature inutile qui fait semblant d'éclorer du PC (il peut éventuellement servir de repose-casque audio), le Monitor Morph prétend avoir une utilité : ces petits bras peuvent tenir un stylo, des papiers et prendre plusieurs positions. Ils s'accompagnent même de têtes défilantes en fond d'écran. Tout cela n'est bien sûr pas très beau, mais pour une fois que l'informatique ne se prend pas trop au sérieux, on ne va pas se plaindre ! ■



Wanted

■ PRIMA GAMES RECRUTE

Le leader mondial dans l'édition de guides stratégiques recherche :
- des rédacteurs spécialisés dans le domaine des jeux PC et console
- des rédacteurs internet
De bonnes notions d'anglais sont indispensables. Adresser lettre de motivation, CV et photo à :
Prima Games France recrutement
Billement Sophie
9, avenue du Maréchal
95100 Argenteuil. ■



■ JOLI DINO ! Chaque planète développera une ambiance différente. Ici, retour à la préhistoire avec ce dinosaure bageant en temps réel.

Créateur de mods

Rewolf Software veut remettre Half-Life à la mod.

Gunman devait n'être au début qu'une campagne Solo pour Half-Life, créée par des petits jeunes. Au vu du travail accompli, Sierra a allongé les billets, et décidé de commercialiser le produit en stand-alone : plus besoin du jeu original pour y jouer. Ce que l'on a pu voir de Gunman est impressionnant : riche et coloré, on reconnaît à peine le moteur 16 bits sur lequel il est basé. Quatre planètes à explorer, des dizaines d'armes à la puissance modifiable (vous pouvez, par exemple, doser l'ampérage d'une arme électrique ou le taux des différents éléments dans une arme chimique) et des tas de monstres dotés de l'intelligence artificielle de Half-Life, ça promet. En plus, il sera possible de piloter plusieurs véhicules (dont peut-être un hélicoptère) et de détruire une partie des décors (comme dans Red Faction). Gunman s'annonce grand et est attendu pour décembre. ■

Vos jeux n'ont jamais été aussi beaux et rapides !

Cartes graphiques ATI RADEON™

- Moteur géométrique "Transform & Lighting" de dernière génération
- Implémentation très avancée des nouvelles fonctions DirectX™ 8
- Lecture DVD 100% matérielle
- Versions 32 Mo et 64 Mo en bus AGP 4X/2X



Le meilleur de la technologie par le N°1 mondial de la carte graphique

Radeon!



64 Mo DDR
Sortie TV
Acquisition vidéo



www.atl.com

Hit Gen4 PC

SCOREGAMES
MULTIMÉDIA

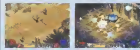
En association avec les magasins Score Games, voici les 20 meilleures ventes de mois d'août ainsi que le hit de la rédaction dans les catégories Stratégie, Action et Rôle/aventure.

1

Diablo II

• Blizzard • action-aventure

Un jeu tellement apprécié qu'il peut faire oublier tout le reste : c'est bien le cas. Fun et zéro, hyper fun et multijoueur, c'est le carton de l'année. Les joueurs, qu'ils soient seuls ou en groupe, se précipitent à l'achat. Diablo II est l'outil idéal de nos lecteurs.


2

Icewind Dale

• Virgin • jeu de rôle

Il faut être assez curieux pour se pencher sur Icewind Dale. Il s'agit cependant d'un bon jeu de rôle, dont le contenu et les règles combinent à la fois le meilleur de Baldur's Gate II (jeu de rôle) et de Icewind Dale II (jeu de rôle).



Grand Prix 3

3

• Ubi Soft • simulation de F1

Les bonnes simulations de sport font toujours du bien. Et Grand Prix 3 procure des heures de plaisir. Le réalisme n'est pas utile pour jouer, mais les aficionados seront ravis.



Vampire

4

• Activision • action-aventure

C'est beau, c'est long, c'est superlatif. Bien sûr, mais il faut être joueur pour apprécier ce jeu. Les joueurs de Vampire, qui ressemblent à des prédateurs, se précipitent à l'achat.



Les Sims

5

• Electronic Arts • simulation de vie

Avec un gros air de jeu immédiat et de manipulation immédiate, les Sims sont le jeu de l'année. Les joueurs de Les Sims se précipitent à l'achat.



Shogun Total War

6

• EA • stratégie temps réel

De la stratégie temps réel. Le principal concurrent de Shogun Total War est le jeu de stratégie temps réel. Les joueurs de Shogun Total War se précipitent à l'achat.



Soldier of Fortune

7

• Activision • action-aventure

Il n'y a pas de doute de l'année, c'est là. Les joueurs de Soldier of Fortune se précipitent à l'achat.



Ground Control

8

• Sierra • stratégie temps réel

Calculus, en fait. Une 3D multijoueur, une stratégie temps réel, un jeu de stratégie temps réel. Les joueurs de Ground Control se précipitent à l'achat.



Anno 1602 Royal Ed.

9

• Electronic Arts • stratégie

Le grand jeu de l'année. C'est la stratégie temps réel. Les joueurs de Anno 1602 Royal Ed. se précipitent à l'achat.



Sim City 3000 Ed. Mondiale

10

• Electronic Arts • gestion

Sim City est devenu depuis longtemps un jeu mythique. Tous les ans, une suite de ce jeu de gestion de ville se précipitent à l'achat.


11

Earth 2150

• Maxis • stratégie temps réel

Beau et puissant, Earth 2150 fait partie des meilleurs jeux de stratégie du moment.

12

Dark Project 2

• Eidos • action-aventure

Cette simulation de jeu de rôle est une véritable œuvre d'art. Elle est l'un des meilleurs jeux de rôle du moment.

13

Half-Life Génération

• Sierra • action-aventure

Le jeu de rôle de l'année. C'est la stratégie temps réel. Les joueurs de Half-Life Génération se précipitent à l'achat.

14

The Age of Kings

• Microsoft • stratégie

Mais, en fait, The Age of Kings est une véritable œuvre d'art. Elle est l'un des meilleurs jeux de rôle du moment.

15

Carl Lewis Athletic 2000

• Ubi Soft • simulation de sport

Proche des meilleurs jeux de rôle du moment, Carl Lewis Athletic 2000 est l'un des meilleurs jeux de rôle du moment.

16

Exterminator 99/2000

• Eidos • management de foot

Genre sport, Exterminator 99/2000 est l'un des meilleurs jeux de rôle du moment.

17

Sydney 2000

• Eidos • simulation de sport

Champion olympique dans plusieurs disciplines, Sydney 2000 est l'un des meilleurs jeux de rôle du moment.

18

Tournament

• GT Interactive • action-aventure

Beau et puissant, Tournament est l'un des meilleurs jeux de rôle du moment.

19

Kiss Psycho Circus

• Take Two Interactive • action-aventure

Généraliste et amusant, Kiss Psycho Circus est l'un des meilleurs jeux de rôle du moment.

20

René Arnaud Karting

• Ubi Soft • simulation de karting

Un grand karting très amusant et très rapide. Les joueurs de René Arnaud Karting se précipitent à l'achat.

LÉGENDE

Petit jeu de rôle du moment

Petit jeu de rôle du moment

Petit jeu de rôle du moment

Petit jeu de rôle du moment

Petit jeu de rôle du moment

Petit jeu de rôle du moment

Petit jeu de rôle du moment

Petit jeu de rôle du moment

Petit jeu de rôle du moment

SOURCES

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

HIT Rédaction

Stratégie

1

Ground Control

• Sierra


2

HomeWorld Cataclysm

• Sierra

3

A.O.E. 2: The Conquerors

• Microsoft

4

Earth 2150

• Maxis Interactive

5

Dark Project 2

• Activision

HomeWorld et Age of Empires II se font sentir par leurs progrès respectifs. Ground Control n'est cependant en tête. Son jeu est très amusant, commercial mais vous laissez pas tomber, le jeu est excellent.

HIT Rédaction

Action

1

Elite Force

• Activision


2

MDK 2

• Virgin

3

Sherlock

• Microsoft

4

Grand Prix 3

• Ubi Soft

5

Heavy Metal F.A.K.K. 2

• Take Two

Peu de changements dans le classement. Action Heavy Metal F.A.K.K. 2 montre qu'il a beaucoup évolué, à cause de sa très belle durée de vie. Mais tout un Elite Force ou un très bon MDK 2.

HIT Rédaction

Rôle/aventure

1

Dess Ex

• Eidos


2

Diablo II

• Blizzard

3

Baldur's Gate II

• Virgin

4

The Nomad Soul

• Eidos

5

Vampire

• Activision

Après près d'un an de présence, The Nomad Soul est toujours là. Il y a tout à penser que Doss Ex mettra aussi de temps à être détrôné de sa position de leader. Baldur's Gate n'est pas le troisième position.

au delà du sport



Hors-sujet

UNE ACTUALITÉ SUR MULTIPLES SUPPORTS (DVD, CINÉMA, LIVRES, BANDES DESSINÉES, JEUX, ETC) DE PRODUITS QUI, COMME LE JEU VIDÉO, ABORDENT L'IMAGINAIRE SOUS TOUTES SES FORMES. RETROUVEZ LA SUITE DE CETTE RUBRIQUE SUR LE CD.



Ghost Dog

C'est un drôle de personnage ce Ghost Dog ! Installé sur le toit d'un immeuble avec des pigeons voyageurs, il se définit comme un samouraï et vit de contrats... Jusqu'au jour où ses anciens employeurs se retournent contre lui. Un polar poétique et aérien, une étrangeté de chaque instant et une mise en scène zen : Jim Jarmush en forme !

LES BONUS Une belle galerie de photos noir et blanc, des bandes-annonces, les affiches du film et une

poignée de scènes coupées. Rien d'exaltant, mais les menus animés et sonorisés sont très réussis. Bravo pour le prix, inférieure à la moyenne.

■ Réal. : Jim Jarmush ■ Le Studio Canal + ■ Zone 2 ■ Son : 5.1 : anglais, français ■ Sous-titres : français, anglais ■ Rétro ■ env. 160 F

La neuvième porte

Un bibliophile engagé pour retrouver un manuel d'invocation satanique, des crimes quasi-rituels, une société secrète et un ange gardien pas très catholique : mais c'est du Polanski ? Eh oui ! La photo splendide et les scènes mystérieuses donnent au film une belle ligne décapante et un rythme à couper le souffle.

LES BONUS Un making of et quelques scènes inédites, deux affiches, quelques photos. Pas grand-chose, mais ça vaut la peine d'intervenir dans le film.

■ Réal. : Roman Polanski ■ Le Studio Canal + ■ Zone 2 ■ Son : 5.1 : anglais, français ■ Sous-titres : anglais, français ■ Rétro ■ env. 160 F

DVD

Marion et Rachel
Robert - env. 10 F
Sillage



Après deux épisodes franchement SF, Navis, la jeune aventurière, plonge carrément dans le steampunk : envoyée sur une planète peuplée d'humains parvenus à l'ère industrielle en un temps record, elle devra en percer le mystère et aider des révolutionnaires à renverser le régime en place. Un scénario attendu et de splendides couleurs !

Star
Robert - env. 10 F

Professeur Bell

Le médecin détective cocaïnomane qui converse avec les morts revient ! Cette fois, c'est un Satan comme on ne l'avait jamais vu qu'il devra combattre, dans une Jérusalem crépusculaire. Les délires de Slat, son savoir-faire graphique et son imagination servent une BD assurément hors normes.

Formentor et Slat
Robert - env. 10 F

La croix de Cazeneuve

Une histoire d'espionnage située pendant la guerre de 14 ? Un agent secret assassiné mais toujours vivant ? Un secret de famille et des péripéties ? Que demander de plus, surtout avec un dessin pareil ? Un second épisode tout à fait convaincant pour les fans d'aventure.



James et Sean R.
(1) 1994 - ans, 70 F

Liens de sang



Située dans l'Amérique des années 50, ce polar mêlé de *Seven* qui commence traditionnellement, vite rapidement à l'enquête fantastique. Un jeune fils lancé à la poursuite d'un serial killer et d'un café va bientôt sombrer dans l'enfer le plus brûlant. Non seulement Hermann dessine comme une bête, mais en plus le scénario, signé par son fils, est brillant ! Excellent.

Steven et Brian
la justice - ans, 10 F

Niklos Koda



Second tome de cette histoire d'espionnage située au cœur de Paris, dans laquelle des diplomates sont assassinés par un mystérieux sorcier. L'agent secret Niklos Koda démêlera enfin l'écheveau d'une intrigue un peu plan-plan mais joliment dessinée. Les passages africains sont bienvenus.

David Gemmel
(1) 1994 - ans, 10 F

L'esprit du chaos



L'esprit du chaos (Le Lion de Macdonald, vol. 3) de David Gemmel raconte l'ascension d'Alexandre le Grand sur fond de possession démoniaque. Apportant un air frais très plaisant dans le monde conformiste de la fantasy, ce cycle, relayé en beauté les toujours indispensables éditions Mémnos.



DVD

Terminator 2

Qui ne connaît pas le célèbre film de James Cameron dans lequel deux Terminators s'esquintent et se font la chasse ? Incontournables surtout avec les trois versions présentées ici, dont celle extra-longue super inédite de 155 minutes ! Une image et un son (DTS) qui vont tuer vos télé.

LES BONUS La nouvelle référence en matière de bonus : des tonnes de suppléments, trois making of, le story-board, bref, il faut dix heures pour venir à bout du monstre. Le seul hic : c'est de la Zone 1 pas sous-titrée ou alors en anglais. Mais la qualité est à ce prix !

■ Réal. James Cameron ■ Artiste Zone 1 ■ Son : anglais DD 5.1 EX/anglais DTS 5.1 ES/anglais Dolby Surround 2.0 ■ Sous-titres : anglais ■ ans, 350 F



DVD

Men in black

La vie et l'œuvre des hommes en noir, vous savez, ceux qui effacent toute trace de manifestations extraterrestres sur la Terre. Mais lorsque ce sont l'extra Tommy Lee Jones et le sympathique Will Smith qui sont dans les costards, on peut être sûr de bien rigoler. Une bonne comédie fantastique.

LES BONUS Que choisir entre le making of, le story-board, les scènes multiaugmentées, la scène du tunnel décortiquée, les bandes-annonces, les filmographies ou le commentaire audio très instructif de Berry Sonnenfeld et Will Smith (sous-titré en français, alléluia ! ? Bref, c'est la fête !

■ Réal. Barry Sonnenfeld ■ Genre Columbia TriStar ■ Zone 2 ■ Son DD 5.1 : français, anglais ■ 1930 ■ ans, 180 F

IL TE MANQUE UNE CASE ?



(retourne ton magazine)

**COMIC
BOX**

**UNITED
LABELS**
EROTIC WEB


ENTREZ DANS LA
SUPRÊME DIVISION

La BD la plus Net !



**The
comics
world**

www.the-comics-world.net

Tueur né

Hitman, tueur à gages | Eidos vous offre le contrat de votre vie.

C'est fini le nombre de petites choses qui vous pourrissent la vie : le prix de l'essence, les gens bruyants, les portables au cinéma, la conscience ou les remords. Heureusement, on peut se débarrasser des deux derniers. Plutôt pratique lorsque l'on souhaite embrasser la carrière de tueur professionnel.

© 2001, C. BINKLEY

Pour info

- EDITEUR : Eidos
- DÉVELOPPEUR : IO Interactive
- GENRE : action 3D
- SORTIE : décembre



■ L'AMOUR, L'ENFER DU CRIME
Krebs que suit le flow au rythme du crime. 47 est toujours sur son 31 the floor. Quel professionnel.

J'ignore qui je suis et où je suis. Mes yeux se sont ouverts sur une chambre vide et froide. Les entraves me maintenant cloué sur mon lit se sont soudain ouvertes et une puissante voix m'a ordonné de me diriger vers la porte. Sur un cintre pendait un complet exactement à ma taille. Je l'ai revêtu avant de me diriger vers une pièce où j'ai dû exécuter quelques exercices physiques. Oerouter mes muscles endoloris ne m'a pas fait de mal. Puls, j'ai pénétré dans cette salle d'entraînement où était entreposé un véritable arsenal. La voix s'est tue. Était-elle consciente que je n'avais plus besoin de ses conseils ? Qu'à peine la main posée sur une crosse de Desert Eagle, je saurais instinctivement comment m'en servir, que toutes les caractéristiques de chaque arme présente me viendraient instantanément à l'esprit, que le moindre de mes tirs ferait mouche sur les cibles jallissantes des murs ? Certainement. J'ignore toujours qui je suis et où je suis, mais je sais ce que je dois faire : tuer.

Je suis un numéro

C'est ainsi que débute Hitman, le premier projet du tout jeune studio de développement IO Interactive qui risque bien de ne pas rester longtemps inconnu. Leur jeu nous permet d'incarner 47, un tueur à gages façon Léon, exécutant des cibles sur commande pour le compte de la très mystérieuse Agence. Le scénario, s'étalant sur cinq chapitres (divisés en plusieurs missions), nous fera voyager de Hong Kong à une jungle d'Amérique du Sud, en passant par Rotterdam et Budapest. Cette succession de contrats dévoilera

Personnages originaux, références aux films du genre et interface très «pro» assurent à Hitman une ambiance prenante.

progressivement une intrigue plus profonde. Notre nettoyeur découvrira en effet une similitude entre ses différentes cibles, ce qui l'amènera à se poser des questions sur ses employeurs.

La première chose qui frappe chez Hitman (je n'ai jamais été doué en jeux de mots), c'est l'incroyable ambiance qui s'en dégage. Outre les références cinématographiques et votre avatar qui, avec son crâne rasé, son complet veston chics, ses gants en cuir et sa tronche de tueur, bénéficie d'un véritable charisme, les développeurs

■ LE TUEUR PARFAIT ? Froid, calme, amnésique, maniant parfaitement n'importe quelle arme, 47 est-il vraiment humain ?





« 12. FILLES RIJES » Un fils rapé, vos chances d'en voir avant d'arriver très rapidement, surtout sans gilet pare-balles.

ont fortement soigné l'interface. Ainsi, comme pour tout professionnel qui se respecte, vous devrez minutieusement préparer votre coup. Étude des informations, visualisation de la cible à l'aide d'un petit film tourné façon amateur, achat des armes (couteau, corde à piano, flingue, shotgun, MP5, Uz4, fusil de sniper, etc.), la liste est longue) et munitions au marché noir : on s'y croirait.

La chasse est ouverte

C'est donc avec l'esprit du prédateur que l'on descend dans la rue, mais là, malgré toute votre préparation, il faudra aussi improviser et s'adapter. A priori, la majorité des missions devront s'effectuer

en un certain laps de temps (c'est fou cette indiscipline des victimes qui n'attendent pas tranquillement leur bourreau !), mais vous disposerez cependant d'une latitude respectable pour reconnaître les lieux et repérer les déplacements des gardes du corps.

D'une façon générale, vous devriez disposer de plusieurs solutions pour mener à terme une mission : la bourrine, qui n'est pas toujours recommandée (puisque l'instar de tous les personnages, notre héros peut mourir d'une simple balle dans la tête ou dans le cœur s'il n'a pas de protection), et la subtile. Ce dernier angle d'attaque est assuré par plusieurs points-clés, à commencer par la désormais habituelle bulle de perception (auditive et visuelle), vous incitant à agir

Méchant d'origine contrôlée

Après avoir descendu les sous-fifres, vous devrez vous occuper du boss propre à chaque acte en déployant tous vos talents d'assassin. Une fois encore, les auteurs se sont donné du mal pour créer des personnages originaux et tout caricatural qui n'attire pas spécialement la sympathie.

Le mandarin



Chief typique des triades que l'on retrouve dans de nombreux films (genre Jack Burton) ou BD (Iron Man et League of Extraordinary Gentlemen), ce vieil Asiatique ne daignera se montrer que lorsque vous aurez relâché une véritable guerre des gangs à Hong Kong.

Le mafieux sud-américain



Dont et bijoux en or, chemise à fleurs et poils qui débordent de partout, ce mafieux sud-américain va vous obliger à faire une excursion en pleine jungle. Mais que vous éléphant aux moustiques ! Ça va se payer et cher. Qu'il profite de son cigar, je ne vais pas tarder à lui couper le chiquet.

En tant que professionnel, vous ne devez commettre aucune erreur. Blessez un innocent et votre prime diminuera.

Quoi ma gueule !

QU'EST-CE QU'ELLE A MA FEMME. Un visage plus expressif que jamais.

Hitman Facit Animation



Histoire de vous donner un aperçu de la puissance du moteur graphique développé par IO Interactive et de vous faire comprendre qu'il faudra une grosse machine, sachez que chaque personnage bénéficie de multiples animations faciales (et non de simples textures) retranscrivant en temps réel son état d'esprit. Petit exemple avec notre héros. Au-delà de l'aspect esthétique, cela vous permettra d'appréhender l'attitude des flics ou des gardes du corps à votre égard : soupçonneux, alerte, indifférent...

discrètement et à cacher le corps des morts (avec la possibilité de les trainer et de les balancer dans les égouts par exemple). Vous pourrez aussi, c'est l'un des éléments forts du jeu, voler n'importe quel vêtement afin de vous déguiser et de passer inaperçu dans certains lieux. Enfin, les gars de chez IO Interactive vous



■ SILENCE DANS LA SALLE Le corré à piano reste le moyen le plus efficace et le plus discret pour tuer.

Armes blanches, silencieux, déguisement, la méthode douce et la discrétion sont souvent payantes.



■ CENSURE FREE ? Le jeu étant clairement destiné à un public adulte, peut-être échappera-t-il à la censure. Cela semble bien parti avec cette charmante strip-teaseuse.

mettront face à quelques casse-tête, du genre « comment rapatrier une arme à feu au troisième étage d'un hôtel infesté de détecteurs de métaux » ? Et le monte-repas, vous y avez pensé ?

Un moteur blindé

Outre un principe de jeu qui semble plutôt peaufiné, Hitman devrait aussi bénéficier d'une excellente réalisation. La vue en 3D objective (façon Heretic II ou F.A.K.K. 2) révèle des graphismes splendides, fins et détaillés, mais c'est surtout l'animation des corps qui retient l'attention. La démarche des personnages est souple, la réaction des corps s'avère incroyablement réaliste, au point que la façon de mourir d'un ennemi dépend directement du point d'impact sur son corps et de la puissance de l'arme. Certains objets (rideau, drapau, etc.) peuvent aussi glisser sur votre corps.

L'ambiance, la réalisation, le principe et même la prise en main (clavier plus souris) confère à Hitman une potentialité énorme, reste à voir si la durée de vie, l'intérêt (pourvu que cela ne soit pas trop répétitif) et la jouabilité seront à la hauteur. Des informations que devrait nous apporter le petit Papa Noël. ■

- Frédéric Dufresne

vous débrouillez très bien tout seul ?

Accès Libre

services, joints, services, joints, services, joints

► N°Azur 0 810 609 609

wanadoo.fr

3733 Waterloo - Avenue France Télécom
pour le service client, contactez-nous au 0 810 609 609

Connectez-vous à Wanadoo avec le céderom joint à ce numéro.

Pour accéder au serveur d'enregistrement de Wanadoo, utilisez les codes suivants : Origine : 724027. Clé d'accès : 2EXBJY402

Wanadoo
INTERNET - VOIX - TÉLÉCOM - FRANCE

france télécom

Le secret des dieux

Black & White | L'Armageddon selon Lionhead.

Pas de test ce mois-ci ! **Black & White** tenterait-il de jouer les ariennes ? Certainement pas. La dernière présentation orchestrée par Peter Molyneux laisse entrevoir un jeu fabuleux pratiquement parvenu à terme. Petit passage en revue des dernières nouveautés avant la naissance du Messie.

Pour info

- EDITEUR Electronic Arts
- DEVELOPPEUR Lionhead
- GENRE Sima, de divinité
- SORTIE décembre



■ **LA BEAUTÉ À L'ÉTAT PUR** Et encore, vous ne voyez pas les branches des arbres frémir, le visage du lion se déformer et ses pupilles se dilater...

Je sais, je sais, cela fait des mois que nous vous rebattons les oreilles avec le prochain jeu du génial géniteur de *Populous*, *Dungeon Keeper* et bien d'autres chefs-d'œuvre. Moi-même, je commençais à m'en lasser, jusqu'à cette présentation organisée par Electronic Arts à la veille de l'E.C.T.S. Il faut dire que les nombreuses photos et vidéos disponibles sur le Net sont loin de rendre justice au sublime univers de *Black & White*. Ce show était aussi l'occasion pour l'exubérant boss de Lionhead de dévoiler des aspects inédits de son bébé, mais avant de nous y attarder, revenons brièvement sur le principe de *Black & White*.

2 en 1

Pour les nouveaux (bonjour !) et les honteux qui auraient loupé les 28 previews précédentes (c'est approximatif, nous ne les avons pas comptés), rappelons que ce jeu cumule en fait deux principes. Le premier s'apparente à un *Settlers* : vous vous occupez de vos chétives créatures humaines afin que se développent leur village et leur population, augmentant ainsi votre propre pouvoir (eh oui, plus vous avez d'adeptes, plus vous avez de pouvoir). Cependant, vous ne donnez pas réellement d'ordres directs. Inutile de chercher une icône de construction : l'interface se résume à une main. Elle vous permettra, par exemple, de ramasser un habitant pour le déposer devant un objet et son intelligence contextuelle fera le reste. Face à un arbre, il jouera les bûcherons, une grange le transformera en agriculteur et une

Cas de conscience

AMÉLIORER LE DÉMON ? Prêchez l'arnica à votre conscience...



Ces entités tentatrices apparaissent ponctuellement. Se disputant constamment, elles tenteront d'influencer vos choix pour faire pencher la balance en faveur du bien ou du mal. Mais il arrive que seule l'une d'entre elles se manifeste afin d'attirer votre regard sur un point particulier, tel qu'un parchemin déclenchant une quête secondaire (aider un magi), et modifier votre alignement. Libre à vous d'accepter ou de refuser.

mais le poussera à rechercher une compagne afin d'assurer sa descendance.

À cela viennent se greffer les Bêtes. En effet, la déité que vous êtes s'incarne sur Terre par l'intermédiaire d'animaux géants (près d'une vingtaine) qui influenceront la vie de votre population et, surtout, porteront la bonne parole (éventuellement à coups de latte) en dehors de votre zone d'influence. Son comportement dépendant directement de la façon dont vous l'éduquez, on se rapproche beaucoup du jeu *Créatures*. Voilà pour le concept, passons maintenant aux éléments dévoilés lors de cette présentation.

Plus qu'un simple décor, l'environnement d'Eden (c'est le nom du monde) constitue un acteur à part entière. Outre des modifications visuelles variant progressivement selon votre alignement, les



■ **TOUT LE MONDE IL EST GENTIL** Si vous agissez bien, le pays devient brillant, la végétation luxuriante, de petits lapins gambadent et des papillons volent partout.



■ ZÈBRE DE GARDE Votre créature protège votre sanctuaire. C'est aussi ici qu'elle apprendra à maîtriser vos sorts.

développeurs se sont attachés à créer un univers soumis à des lois physiques (gravité, météo, etc.). Ainsi, vous pouvez prendre un rocher et le lancer au loin. Trajectoire, impact au sol, rebond en fonction de l'escarpement du terrain, tout est géré. Si vous arrachez deux arbres pour les planter un peu plus loin, ils donneront naissance en quelques cycles à une forêt. Plus fort : enflammez un chariot grâce à un sort puis passez une pierre dans les flammes, celle-ci s'enflamme, devenant un projectile dévastateur qui déclenchera un

Déposez un villageois devant un arbre et son intelligence artificielle lui fera jouer les bûcherons.

incendie au moindre contact avec de la végétation ou des habitations. Incendie qu'une pluie pourra éteindre. Vous l'aurez compris, les interactions possibles sont légion.

Fais le beau

Autre point fort, l'intelligence artificielle de votre créature. Le système intègre un nombre élevé de paramètres allant des qualités physiques à la jalousie, en passant par la curiosité ou la volonté. Il est d'ailleurs possible d'accéder à ces données ainsi qu'à des informations générales (son opinion sur vous, sur la manière dont vous le traitez, etc.). L'avantage de ce système ouvert est qu'il permet des évolutions inattendues. Peter Molyneux expliquait que deux programmeurs avaient fait de leurs avatars des amis. Ils jouaient ensemble à se lancer des objets, mais l'un d'entre eux était bien meilleur que l'autre. Ce dernier,



■ NORDS-Z'Y L'ŒIL ! Vous n'êtes pas le seul dieu et votre créature aime se battre pour imposer votre religion.



■ PEAU DE VACHE ! Justement, cette vache n'en est pas une. Au contraire, le joueur qui l'a éduquée en a fait une créature gentille et qui s'entend parfaitement avec les villageois.



Q&R

PETER MOLYNEUX
Directeur de Lionhead

Comment fonctionne le système de ressources ?

Il y a trois ressources : la mana, la nourriture et le bois. Les habitants vous fournissent la mana par leurs prières (pas ont besoin de nourriture et de bois). Plus ils mangent, plus ils sont heureux. S'ils ont le bois nécessaire, vos sujets peuvent construire différents bâtiments.

Vous finirez même par obtenir une Merveille augmentant l'ensemble de vos pouvoirs.

Combien y a-t-il de Merveilles et quel est leur principe ?

Chaque tribu construit sa propre Merveille et il n'y a pratiquement aucune limitation de taille.

Par exemple, les Égyptiens bâtissent une pyramide en votre honneur qui pourra mesurer de 5 à plus de 300 mètres. Plus votre Merveille est grande, plus le bonus obtenu est important. Cependant, comme pour le reste du jeu, cela aura des conséquences entre autres sur votre population, les lieux de naissance augmentent et dans les prières, ce qui rendra votre puissance.

Trajectoire d'un projectile, impact au sol, rebond en fonction de l'escarpement du terrain ; tout est géré.



SHAZAM ! Les sorts, qui se lancent en cliquant un signe cabalistique avec la souris, donnent lieu à de superbes effets visuels.

dans un accès de jalousie, aurait ramassé une pierre brûlante au mépris de sa propre douleur pour la lancer à son « ami » afin qu'il se brûle en l'attrapant. Si cette histoire est vraie, on entre vraiment dans une nouvelle ère d'intelligence artificielle. Mais comme c'est Peter Molyneux qui nous le dit, on peut le croire, non ?

Greffé au PC

À ce sujet, nous avons pu découvrir qu'outre les torgnoles et ceintures, un système à base de « laisse » a fait son apparition. Il permet de diriger l'animal mais surtout de le rattacher à un objet ou à un être. Et selon la nature de ce lien (de l'élastique multicolore à la chaîne d'acier), son attitude variera, de la protection à la destruction.

En sus de ces points essentiels, Lionhead travaille le superflu. Ainsi, le jeu lira les fichiers MP3 présents sur votre PC et l'on a pu voir un tigre effectuer des pas de break dance qui renverraient bien des rappeurs pleurer chez maman. Black & White accédera aussi à votre liste de contacts, attribuant les noms de vos amis aux habitants et si vous recevez un mail, l'événement de l'expédition se manifestera pour vous transmettre le message. Délirant. Voilà, il ne reste plus qu'à parler du système de magie (dessiner des signes cabalistiques grâce à la souris), des sorts (tornades, boules de feu, bouclier, etc.), des missions et il me reste... deux lignes. Bon ce sera pour le test du mois de décembre (I want to believe !).

- Frédéric Dufresne

50 millions de dieux

Avant de devenir le chien-chen à son papa ou d'emmener nos assistantes, nombres d'anciens furent des divinités. L'hommage que leur rend Black & White nous donne l'occasion de revenir ici sur certaines d'entre elles.

Le lion



Considéré comme sacré par nombre de religions africaines, le roi des animaux a aussi été un dieu égyptien. Mfhes, fils de Bastet (déesse à tête de chat) et Ptah. Mais il représente surtout Narsenhi, l'une des quatre incarnations de la déité hindoue Vishnu, qui sous cette forme terrasse le géant Hiranyakashipu. C'est bon, vous avez capté ou je répète ?

La vache



Très répandue et fournissant un aliment primordial, la vache est présente dans quasiment tous les cultes. Chez les Hindous (considérée toujours comme un animal sacré), c'est sous le nom de Dhol qu'elle supporte le monde entre ses cornes. Ici est la déesse égyptienne de la fertilité et Hera, femme de Zeus, en avait fait son animal fétiche.

La tortue



On la retrouve principalement dans la mythologie asiatique. Ainsi, en Chine, la tortue Gui Xian est l'un des quatre êtres magiques (Ling) principaux. Symbole de paix, de bonne santé et de longévité, elle représente aussi l'un des piliers cardinaux (le nord). Accessoirement, chez Terry Pratchett, elle se balade dans l'espace avec un disque-monde sur le dos.

DANS LES ÉTOILES,
ATTENDEZ-VOUS
À UN RÉGIME SÉVÈRE.



STARPEACE

LA SIMULATION ON LINE 7 JOURS SUR 7, 24 H SUR 24.



La terre se moult. Il est temps de partir à la conquête des mondes parallèles pour devenir un colon des temps futurs. Choisissez votre site, développez avec un budget de 100 millions de dollars et développez l'économie de StarPeace. Mais attention l'aventure vous attend et la planète est parfois dure à voler.

**Devenez
un des maîtres
de StarPeace !**

Pour les détails :
www.montecristogames.com



POUR LES AFFAMÉS DE GESTION ET DE STRATÉGIE

MONTE CRISTO
THE MANAGEMENT GAMES COMPANY
www.montecristogames.com



■ **SPRITE MAN CORLEONE**, PETIT
Il ne fait pas bien s'opposer
au parrain. C'est pourtant ce
que vous allez faire.

Les liens du sang

Mafia | Celui qui voulait être parrain à la place du parrain.

Pour info

- **TESTEUR** Take-two int.
- **DÉVELOPPEUR** Midway
- **SOFTWARES**
- **GÉNÉRIQUE** aventure-action
- **NOTES** début 2001

C'est bon de faire le maf. On le sait depuis longtemps (rendons hommage à *Tie Fighter*) mais les occasions se font plutôt rares. Heureusement, ce mois-ci, entre les contrats professionnels de Hitman et le crime organisé de Mafia, les amateurs vont être aux anges, heu... aux diables.

Tout est question d'époque, ma bonne dame. Tenez, dans les années 30-40, les start-up n'étaient pas bien vues. En particulier, celles spécialisées dans la protection, le consulting auprès des maires et des juges ou la livraison d'alcool. Du jour au lendemain, leur irrésistible ascension était stoppée nette par une volée de chevrotine calibre 12. Faut dire qu'à l'époque, on ne se débarrassait pas de la concurrence en l'arrosant d'argent mais plutôt en l'arrosant de plomb.

Tommy, ancien chauffeur de taxi, avait choisi la sécurité de l'emploi en entrant dans une grosse boîte ayant déjà pignon sur rue. Mais attention, ne croyez pas que ce petit gars soit du genre planqué, loin s'en faut. Lui, son truc, c'était la promotion interne et il a gagné du galon en accomplissant correctement toutes les missions assignées par Don Salieri. Mais lorsque ce dernier a fait la peau à Don Morelli, son principal concurrent, le brave Tommy s'est vu revenir à une vie bien plus banale, la ville étant sous le contrôle total de son boss. C'est à ce moment qu'il a commis l'erreur de se lancer dans une start-up à l'insu de son patron, du moins le pensait-il. Mafia va vous faire vivre une véritable guerre des gangs dans laquelle vous tenterez de vous imposer à coups de hold-up, racket, assassinat, et autres activités de contrebande.

Là, en bon lecteur assidu (ou en fan psychotique qui ne pardonne pas la moindre erreur), vous venez de ressortir votre *Gen4 PC* du mois de juillet-août et tentez



■ **RENCONTRE AU SOMMET SUR LES ROCKS** Il faut parfois faire taire les flingues et entamer des discussions pacifiques... Jusqu'à la prochaine trahison.



■ CHAUD DESSOUS Tuer les flics n'est pas recommandé (ils sont très revanchards), mais vous n'avez parfois pas le choix.

de comprendre pour quelle raison nous pondons (vous ne le saviez pas, les articles naissent dans des œufs !) un second article sur Mafia. La réponse est simple : parce qu'entre-temps, nous avons pu le revoir de nos petits yeux brillants d'émerveillement à F.E.C.T.S. et que l'on a appris pas mal de nouvelles choses.

On te refait le portrait ?

La première et la plus importante, c'est que les gars d'Illusion Softworks ont décidé de changer de moteur. Ils ont délaissé la technologie de Hidden & Dangerous II pour celle d'un outil interne, le LS3D (note à moi-même : ne pas faire de vannes débiles liées à la drogue, trop fatidic). Pas de panique, cela ne repousse pas pour avant le jeu aux calendes grecques, ni même aztèques

■ AL CAPONE Les débuts du plus célèbre des gangsters.



Graine de voyou

C'est le 17 janvier 1899 à New York que Gabriel et Theresa Capone (naturalisés Capone) mettent au monde le petit Alphonse. Il ne tardera pas à manifester un certain penchant pour la violence puisque dès l'âge de dix ans, il se lie d'amitié avec le malfaiteur Johnny Torrio, avant de se faire expulser de l'école à 14 ans pour avoir battu un professeur. Il rejoindra un gang de Manhattan puis deviendra homme de main de Yale Franc, président de la puissante Unione Siciliana. C'est durant cette période, lors d'une altercation avec Galuciano Franc (le fils) qu'il récoltera les cicatrices qui lui vaudront le surnom de Scarface. Quelques temps après, son ami Johnny Torrio est appelé au service de son oncle Jim Colosimo, à Chicago, et il propose à Capone de le rejoindre. Lorsque Colosimo se fait assassiner, Torrio prend la succession avec Al pour bras droit. Puis c'est au tour de Tony d'être blessé lors d'une vendetta. Il se réfugie en Italie et Al Capone prend le contrôle de Chicago pour devenir le gangster que l'on connaît. Ferez-vous aussi « bien » dans Mafia ?

ou ouzbeks. La transition semble se faire en douceur et nous devrions y gagner en thèse, fluidité et surtout beauté avec des effets de lumière, de transparence, de bump mapping (simulation de relief sur une surface plane) ou de réflexion, qui n'étaient pas implémentés dans la mouture précédente.

La ville de Lost Heaven et sa campagne, où se dérouleront vos aventures, atteignent réellement des

Un nouveau moteur pour un résultat... encore meilleur !



■ DANS MA RUE Les habitants sont nombreux, bien détaillés et magnifiquement animés.



Q&R

DAN VAVRA
Designer

Y a-t-il une arborescence de missions avec plusieurs fins ?

Un jeu sur un scénario dont les missions individuelles sont directement liées entre elles. Cependant, l'intrigue est relativement lâchée et il y a pas de multiples dénouements. Vous pouvez accomplir vos objectifs de différentes façons mais la mission suivante sera toujours la même.

C'est un choix volontaire nous avons une histoire très cinématographique comportant de nombreux dialogues et animations, ce qui n'est pas vraiment compatible avec une évolution non-linéaire.

Comment est géré le système d'armement ?

La famille Solera pour laquelle travaille le joueur possède ses propres spécialités qui vont donneront ce dont vous aurez besoin. Mais nous ne vous empêcherons pas de récupérer les armes de vos ennemis en cours de mission. La seule limite sera le poids. Impossible de se trimballer avec deux shotguns, une mitraillette et un fusil le même temps. Par contre, un shotgun et trois pistolets c'est réaliste.

Assassinats, contrebande, braquages, racket, etc. La recette idéale pour devenir parrain.



sommets visuels. Les piétons en costard ou tailleur vaquent tranquillement à leurs occupations, les voitures circulent à bonne allure et la ville dégage un cachet années 30-40 véritablement envoûtant. Chaque quartier (dock, Chinatown, résidences huppées) possède une identité visuelle forte qui permet de le reconnaître au premier coup d'œil. Il faut dire que les développeurs ont effectué un gros travail de recherche sur le plan

architectural et certains endroits comme le grand hôtel ou l'aéroport sont carrément des répliques exactes de lieux réels. Ce soin se retrouve d'ailleurs dans les intérieurs (certains bâtiments spécifiques tels que les bars, banques, commissariats ou planques peuvent être visités) fourmillant de détails made in années folles tels que les tapisseries et les tableaux. Idem pour ce qui est de la musique aux consonances jazzy et des armes disponibles : Colt 1911, S & W Model 27 Magnum ou encore Tommy Gun.

On y va à pied ou on prend la voiture ?

Pour vous déplacer dans ce véritable univers, vous aurez le choix entre vos pattes, le métro et les voitures. Celles-ci constituent d'ailleurs un aspect primordial de Mafia par le biais de courses-poursuites défilantes. Près d'un soixantaine de véhicules authentiques ont été fidèlement modélisés (les dégâts seront visibles en cas de choc) et les développeurs tentent d'obtenir un modèle de conduite proche de celui de Gran Turismo (simulation de référence sur console). Ils comptent même inclure une option (valable en Multijoueur) permettant de conduire les calsses obtenues en cours de partie sur des circuits spécifiques. Espérons juste qu'ils ne privilégieront pas le réalisme au détriment du fun. Toujours est-il qu'entre l'ambiance parfaitement restituée, la richesse de jeu et la qualité de la réalisation, Mafia semble aligner les atouts présidant à la naissance d'un grand jeu. ■

- Frédéric Dufresne



■ LA BELLE AU BOIS DORMANT Admirez un peu la richesse de décoration de la chambre, dans le plus pur style années 30.

RÉSERVÉ
AUX GROS APPÉTITS !



WALL STREET TRADER²⁰⁰⁰

LA RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE SIMULATION BOURSIÈRE



Attention : même équipé comme un vrai pro de la bourse : bureau virtuel, outils d'analyse, services particuliers d'un analyste, d'un avocat, d'un expert, le marché reste redoutable pour tous. Jouable en réseau jusqu'à 8 joueurs, du novice au véritable trader, il faudra avoir les dents longues pour atteindre les marchés supérieurs.



Developed by



POUR LES AFFAMÉS DE GESTION ET DE STRATÉGIE

MONTE CRISTO
THE MANAGEMENT GAMES COMPANY
www.montecristogames.com

■ DEVINE QUI VIENT DÎNER CE SOIR ? Et il mange du mortier. Beaucoup de mortier. Quand il ne les écrase pas par mégarde !

Conflit d'intérêt

Giants | Le paradis a toujours été source de conflits...

Pour info

- EXTEUR Interplay
- DEVELOPPEUR Planet Moon
- GENRE action-stratégie
- SORTIE novembre

C'est toujours pareil, on ne peut jamais rien avoir à soi. Titeas, rends-moi mon stylo d'abord ! Non mais. Remarque, je le comprends les Sea Reapers... Moi aussi, si je vivais seul sur une île déserte, je défendrais mon territoire bec et ongles...

Mon cahier. Mon stylo. Ma gomme. Mon bureau. Mon PC. Ma souris. Mes jeux. Mes DVD. Ma meuf (et j'insiste sur ce point). Eh non, je ne suis pas possessif, c'est juste que j'aime pas prêter mes affaires. D'ailleurs je les protège. Alarmes, antivol, chien méchant et caniche déguisé en bouledogue, tout est

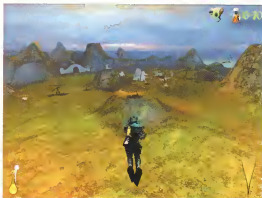


■ QUE DE BEAUTÉ ! La mer, le ciel, une île paradisiaque et une femme voluptueuse. Tout cela ne pouvait continuer sans guerre...

bon pour la sécurité de mes objets préférés. C'est un peu ce raisonnement qu'ont eu les Sea Reapers. Une communauté de femmes voluptueuses, dotées de pouvoirs magiques, vivant nues sur une île paradisiaque.

Un monde paradisiaque

Ça se comprend. À les voir, qui n'aurait pas envie de tenter un petit : « Hé, toi la meuf à alpé sur ton île intergalactique ? T'es la déesse des mes nuits ! Tu es le soleil de ma vie ! Tu es l'essence de mon Diesel, le câble de mon RTC, la RAM de mon PC, le rêve de mes journées, le courant de ma télé ! » Pour éviter ce genre de désagrément, elles ont décidé de se protéger. Du coup, elles ont créé Kabuto, une sorte de garde du corps de l'espace : haut de plusieurs dizaines de mètres, doté d'une force herculéenne, c'est un exemplaire unique. Tellement unique que son petit cœur se sent seul et se rebelle contre ses créatrices. C'est le début d'un conflit,



■ QUELLE VUE ! Les Meccaryns sont équipés de pilotes moteurs, qui leur permettent de voler. Admirez l'étendue du paysage et le détail des textures.

Les sorts des Sea Reapers

Il est que les Meccaryns tiennent un arsenal impressionnant et que le Kabuto se contente de sa force naturelle, les Sea Reapers comptent sur la magie. Plus en avant dans le jeu et plus on peut faire mal : petit point sur les sorts les plus impressionnants.

L'ubiquité



Un Sea Reapers se sentent vite seules avec ce sort, vous pouvez créer votre double pour vous aider à combattre. Attention cependant, vous pouvez également être touché par ses coups. Se faire frapper en friendly fire par une de ses propres créatures, c'est bête.

La suspension du temps



Ce sort vous permet de ralentir tous vos ennemis pendant quelques secondes. Enfermés sous cette « cloche temporelle », vous aurez tout le temps de les frapper à volonté. Attention cependant, le sort ne dure pas très longtemps : préparez vos munitions.

La tornade



Un des plus spectaculaires. En invoquant ce sort, une tornade apparaît. Pas de panique, vous êtes à l'épicentre et ne risquez rien. Vos adversaires, en revanche, se trouveront éjectés à plusieurs dizaines de mètres de hauteur, avant de retomber pour s'écraser au sol.

que les Meccaryns, des soldats revenus d'une guerre galactique, ne font qu'envenimer. Dans *Glants*, vous incarnez tour à tour Kabuto, les Sea Reapers et les Meccaryns. Le but de cette guerre ? Le contrôle de la planète. Instinct de possession, toujours. Ceci dit, vu la beauté de la planète, on les comprend. Jetez un coup d'œil aux captures : c'est magnifique. Car c'est ce qui frappe immédiatement dans *Glants*. C'est beau. C'est très beau. « F'ê 'rop 'eau » (une seconde, je ramasse ma raichère). Les paysages sont immenses, les couleurs sont vives, les effets de relief, particulièrement sur Kabuto, sont impressionnants, les textures d'eau brillent de mille éclats... Un véritable ravissement pour les yeux, qui mettra votre PC à l'épreuve.

Grosse config* recommandée !

C'est clair, mieux vaut posséder une machine puissante. Genre 450 MHz et GeForce. Oui, tout de même. Car *Glants* est plein de Transform & Lightning, cette fameuse fonction élaborée par nVidia, qui permet notamment de soulager votre processeur. Un bon exemple de ces effets graphiques se trouve dans les sorts lancés par les Sea Reapers. Tornades, boules de feu, suspension du temps, ubiquité, invisibilité, autant



IN LA BEAUTÉ DES SEA REAPERS... Une de ses collègues a créé une cloche temporelle. Mieux vaut ne pas s'en approcher de trop près : vous risqueriez de vous prendre le sort !



IN TOUT LIQUIDÉ Après un long combat, il ne reste plus qu'un paysage de mort. Remarquez la profondeur de champ.

de sorts que l'équipe de Planet Moon s'est attachée à retranscrire graphiquement, pour le régal de nos petits yeux. Mais attention, la magie n'est pas le seul mode de combat. Le jeu se présente comme un shoot à la Tomb Raider. Un objectif à atteindre en début de mission présenté par une scène cinématique, des ennemis à abattre, et on passe à l'étape suivante. Bien que la version preview que nous avons reçue ne nous permette pas d'en juger réellement, le jeu contient également des éléments de stratégie. Vos ennemis se nourrissent, construisent des bases, envoient des personnages chercher des vivres, etc. Autant d'éléments qui permettent de les éliminer sans utiliser la violence (les affamer, détruire leur base, etc.). Ce n'est pourtant pas l'envie qui manque, car les Meccaryns, en bons petits guerriers, sont équipés d'un arsenal impressionnant, qui ferait (presque) pâlir les joueurs de Counter-Strike. Fusil, sniper, mitraillette,

Les paysages sont immenses, les couleurs sont vives, les effets de relief sont déliants et les textures d'eau brillent de mille éclats.

Q&R

SHAWN JACOBY
Producteur

Giants se présente comme un mélange d'action et de stratégie assez complexe. Comment allez-vous procéder pour que les joueurs entrent dans le jeu facilement ?

Nous avons créé pas mal de missions d'entraînement, afin que les joueurs utilisent toutes les armes et tous les objets de façon optimale. En Multijoueur, on pourra d'abord se baser sur le jeu direct pour commencer le jeu directement en Deathmatch.

À propos du Multijoueur, trouverez-vous des serveurs dédiés ?

Nous sommes en train de signer un accord avec un site de jeu en ligne.

Dix joueurs pourront s'affronter simultanément.

Le jeu est en développement depuis trois ans. En quoi est-il évolué ?

La technique a fait un énorme bond en avant. Le jeu supporte maintenant les grandes textures, jusqu'à 2 048 x 2 048 en 32 bits.

Le *Transform & Lighting*, le *Jump mapping* et l'*environment*.

Jump mapping : le développement du mode *Replay* nous a également permis pas mal de temps.

Haut de plusieurs dizaines de mètres, doté d'une force herculéenne, Kabuto est un exemplaire unique.

■ TOUT CRU ! Brigade infernale, les jumeaux vous mangeront en une bouchée.



mortier, canon, missile à tête chercheuse : tout l'arsenal du petit faiblé revanchard bien équipé. Mais attention, Giants ne vise surtout pas le réalisme. Ici, les obus explosent en faisant des étincelles, les détonations sonnent comme les cartes de vœux musicales que l'on s'empresse de refermer, les chutes de 50 mètres et plus ne font perdre que quelques points de vie... À bas la réalité, vive les couleurs criardes, l'humour, et le second degré. Ce sont d'ailleurs les parties avec Kabuto qui s'annoncent des plus fun. Pas besoin d'artillerie, son derrière suffit. Appel à deux pieds, élévation dans les airs, sortie du popotin d'atterrissage, et il vous écrase

avec son postérieur de la taille d'un arrondissement. Giants propose également un mode Multijoueur, que nous n'avons pas pu tester à plus... d'un joueur (une seule version nous a été envoyée). Un mélange de gestion des ressources et de deathmatch à coups d'artillerie, de sortilèges et de gigantesques fessiers qui s'annoncent des plus prometteurs. Le tout sera jouable à 10 sur le Net. Reste à savoir si Giants n'est pas qu'un beau moteur, et si l'intérêt se maintient sur la durée. Vu les réactions provoquées par la preview, on attend la version finale avec impatience ! ■

- Thomas Drouot

Joli moteur, belle carrosserie

On se souvient encore tous des premières cartes 3Dfx, qui s'ajoutaient à votre carte graphique pour permettre à certains jeux optimisés de bénéficier de la 3D. Nos moteurs graphiques actuels vont se régaler avec la prochaine génération de jeux. Petit point sur les moteurs les plus attendus.

Black & White



Chaque capture nous fait saliver, chaque vidéo nous fait tomber de notre chaise... Depuis que Peter Molyneux a zoomé d'une vue continentale à la pupille qui se dilate d'une créature, le monde du jeu vidéo ne tient plus en place. Black & White tiendra-t-il ses promesses ?

Sacrifice



Celui-là a remporté le titre de jeu de l'année à l'E3. Avec sa vue à la Tomb Raider, il risque de changer la donne en matière de stratégie temps réel. Fini la 3D isométrique et les acrobates douteux, place à cette nouvelle vue et aux énormes paysages.

Halo



« J'attire votre attention sur les rouges. Ceux-ci sont générés aléatoirement, et, regardez bien, leur ombre se reflète dans l'eau » Rémy ne s'en est pas encore remis. Halo s'annonce déjà comme un jeu mythique, la nouvelle référence absolue en matière de 3D.

**ATTENTION, UNE MAUVAISE GESTION
PEUT ENTRAÎNER
DES CRAMPES D'ESTOMAC.**



AIRLINE Tycoon

FAITES DÉCOLLER VOTRE COMPAGNIE AÉRIENNE



Quand on dirige une compagnie aérienne il faut s'attendre à tout donc savoir tout faire. Gérer le personnel, le timing, les vols, la maintenance des avions mais aussi les menus et bars, sans parler de la concurrence déloyale. Avec plus de 200 itinéraires et 48 aéroports, jouable en réseau jusqu'à 4 joueurs, voilà de quoi assouvir les gros appétits.



Développé par



POUR LES AFFAMÉS DE GESTION ET DE STRATÉGIE

MONTTE CRISTO

THE MANAGEMENT GAMES COMPANY

www.montecristogames.com





■ LA CLASSE Solid Snake, le héros que nous dirige, est un fumeur professionnel.

L'homme de l'ombre

Metal Gear Solid | L'art de l'infiltration *made in console.*

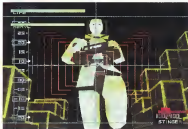
Pour info

- EDITEUR Microsoft
- DÉVELOPPEUR Konami
- GENRE infiltration
- SORTIE novembre

Malgré ses quelques millions d'exemplaires vendus sur PlayStation, c'est en toute discrétion que **Metal Gear Solid** s'introduit sur nos machines. Rien d'anormal pour cette ode à l'infiltration que sont les aventures de Solid Snake. Reste à savoir si cette conversion est digne de l'original.

Une chose que l'on peut tenir pour acquise, c'est que le principe de jeu n'a pas changé d'un iota. C'est heureux puisque tout l'intérêt de cette œuvre réside dans son concept et son scénario. Celui-ci commence de façon plutôt banale. Solid Snake, un agent secret top mouton élevé aux rediffusions de *James Bond*, est rappelé en service actif afin de contrer une menace terroriste. Des hommes se sont approprié une base d'armement nucléaire située en Alaska et comptent offrir une distribution gratuite de missiles si leurs exigences ne sont pas satisfaites dans les 24 heures.

D'entrée, ce qui ne pourrait être qu'une vague série B s'impose comme une super production à l'ambiance unique. Après un rapide briefing, votre héros embarque dans une torpille qu'un sous-marin se charge d'expédier vers la base, et c'est à la nage que Snake parcourt le dernier kilomètre qui le sépare des docks. Il se hisse silencieusement hors de l'eau, et rampe sous un conteneur d'où il repère deux gardes. Profitant d'un moment d'inattention, il se redresse prestement et progresse silencieusement entre les caisses, veillant à ne pas marcher dans les fiques



■ **DANS LA LUNETTE** Certaines armes ont une visée guidée (bazooka), d'autres nécessitent de la concentration (fusil sniper).



DU COIN DE L'ŒIL. En vous glissant à l'angle d'un mur, vous pouvez observer ce qui se passe dans le couloir attenant. Vital.

d'eau. Le monte-charge est en vue, mais un mercenaire semble être dedans. Pas moyen de passer, ce dernier reste en faction. D'une petite tape sur un chariot élévateur, vous attirez sa curiosité et pendant qu'il contourne l'engin par la gauche, vous passez par la droite pour rejoindre d'un pas lesté l'ascenseur qui vous mène à l'entrée de la base.

Silence dans la salle

Metal Gear Solid est un pur jeu d'infiltration en vue aérienne. Bien qu'il soit réalisé en 3D et qu'une vue subjective soit disponible, il s'avère fort similaire, dans son concept, au célèbre Commandos de Pyros Studio. Cela signifie qu'il privilégie la discrétion au mépris du bourrage. Seul face à une véritable armée, il va falloir éviter d'attirer l'attention. Et de l'attention, les nombreux gardes de cette base en ont à revendre. Une vue capable de distinguer un acarien pakistanais

Taupes niveau

CURIE DE RÉALITÉ Quel est le quotidien d'un espion ?



Dans la réalité, les méthodes des espions n'ont que peu à voir avec celles de Metal Gear Solid. Ils sont en général recrutés par leurs supérieurs dans les corps d'élite de la police, de l'armée ou de la gendarmerie, ce qu'on leur apprend surtout, c'est l'art subtil de l'infiltration. Comment passer inaperçu, se fondre dans la population, repérer les informateurs potentiels dans les postes « sensibles », voire infiltrer les réseaux terroristes, telle est la tâche quotidienne de l'espion moyen. Le seul film à présenter une vision un peu réaliste de tout cela est sans doute Les Patrouilles (photo ci-dessus) d'Eric Rochant, qui montre l'entraînement d'un jeune français devenant agent du Mossad. Double jeu, info et manipulations au menu.

d'un maitais, une ouïe qui détecte la chute d'une Marie Curie (billet de 500 francs), c'est à croire qu'ils ont passé leur jeunesse à se frotter contre une pierre à aliguiser (rapport aux sens... envoyez vos dons pour que je me rachète un humour).

Bref, ils disposent d'une bulle de perception qu'il vous faudra contourner, soit en vous abstenant d'éveiller leur curiosité (passer lorsqu'ils ont le dos

Q&R

PETER CONNELLY
Programmeur

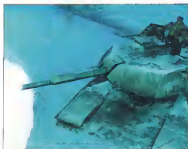
Quels sont les avantages de la version PC ?

Ne serait-ce que par l'augmentation de la résolution, les graphismes se sont grandement améliorés. Les textures des bâtiments et des personnages ont été améliorées, donnent au jeu un coup de jeune. À cela s'ajoute l'ensemble des possibilités liées à l'utilisation d'un moteur compatible DirectX, comme le *Dynamic* *Atmosphere*, le *Realtime* *Accurate* ou encore la correction de perspective. Tout cela permet de laisser le rendu bien au-delà de ce que l'on obtenait sur PlayStation.

Et concernant la jouabilité ?
Certains aspects du PC améliorent automatiquement le confort du joueur. Les changements sont plus rapides, de même que la sauvegarde (N64 : 4 secondes possible à l'importer quel moment). De plus, il s'agit d'un portage de la version japonaise intégrale, donc plusieurs niveaux de difficulté ainsi que la totalité des 300 missions du mode *VR Training* ont été inclus.



Se glisser en silence derrière les gardes, brouiller les sécurités et éviter la confrontation directe : l'art de l'infiltration selon MGS.



■ DAVID ET GOLIATH Le jeu regorge de moments isométriques, tel ce combat contre un tank piloté par l'un des boss.

turné, ne pas marcher dans les flaques d'eau ni laisser de traces dans la neige, soit en détournant leur attention. Tâche d'autant plus torse que ces petits salopards sont secondés par un système de sécurité perfectionné : projecteur, caméra, faisceaux laser, etc. Rien ne vous sera épargné.

Section Q

Mais pas de panique, si vous êtes plutôt démuné en début de partie, vous récupérez rapidement de nombreux gadgets particulièrement utiles. Cela va des grenades scintillantes qui brouillent les systèmes électroniques aux lunettes de vision nocturne, en passant par les cliquettes (la fumée révèle les faisceaux lumineux). Autant d'équipements aidant à conserver un profil bas mais ne permettant pas de faire face à toutes les situations. Il vous faudra donc parfois recourir à la violence et, là encore, l'arsenal disponible est fort complet : du flingue à silencieux au lance-roquettes, en passant par le fusil de sniper ou le Famas, chacun ayant une utilisation spécifique.

Enfin, vous serez épaulé dans votre avancée par de multiples personnages : ceux de votre OG, qui vous prodigueront conseils et informations tactiques par radio, mais aussi d'autres rencontrés sur place, comme ce mystérieux ninja invisible ou cette espionne au sale

M.G.S. 2 sur PS2

Non, ce n'est pas un nom de code mais l'annonce faite par Kojima du développement de Metal Gear Solid 2 sur PlayStation 2, annonce accompagnée d'une vidéo du jeu qui a scotché tout le monde.

Firing in the rain



L'ensemble de l'action se déroulera sur un immense cargo convoyant cette machine de mort qu'est le Metal Gear (vous ignorez ce dont il s'agit... bah va falloir tenir le premier avertissement) et l'on retrouvera quelques vieilles connaissances comme Rancière Ocelot.

Musclés, les doigts !



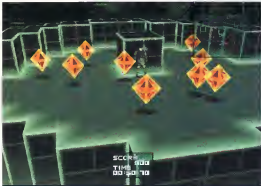
Plus que par son graphisme (déjà fort réussi car ces deux images proviennent du moteur du jeu, c'est surtout par son atmosphère (nagatives jeux d'ombres et de lumières, pluie, etc.) et les nouvelles possibilités d'actions que cette suite impressionne. Pour quand la conversion ?

Moteur et système de sauvegarde adaptés au PC, 300 missions bonus, voilà une conversion digne de ce nom.

caractère dont les motivations véritables ne se dévoileront que progressivement. D'ailleurs, qu'il s'agisse de gentils ou des méchants (les boss), chaque protagoniste s'avère particulièrement charismatique, tant par son look que par sa psychologie toulée. Tout cela contribue à rapidement épaissir une intrigue bien plus torse qu'il n'y paraît.

Si l'on escomptait aucune mauvaise surprise de ces éléments directement issus de la version PlayStation, il en était autrement de la qualité technique (cf. Resident Evil et Final Fantasy). Eh bien pour y avoir joué, je puis vous assurer que Microsoft a tenu ses engagements en nous gratifiant d'une véritable adaptation. Bien que la résolution se limite au 640 x 480, les textures sont agréables, les modèles 3D des personnages bien réalisés et impeccablement animés. De plus, la bande à Billou a ajouté d'office les quelque 300 niveaux d'entraînement sortis en add-on sur console. Avec de tels atouts, Metal Gear Solid devrait cartonner... ■

- Frédéric Dufresne



■ VR TRAINING Originellement conçu pour vous apprendre à maîtriser le héros, ce mode compte désormais plusieurs centaines de missions vraiment passionnantes.



■ SAYONARA Ce ninja cybernétique fait un véritable massacre dans les rangs ennemis mais ce n'est pas pour autant un ami.

trop
fort!



WingMan Force 3D



WingMan RumblePad™



WingMan Formula™ Force GP

Vous voulez gagner? Un jeu d'enfant avec WingMan® Force 3D : il transforme votre main en un outil d'une précision et d'une puissance redoutables. Et vous donne un avantage décisif ; vous ne pouvez que l'emporter. Logitech®, et la fiction devient réalité! www.logitech.com

WingMan


Logitech

■ HOLLYWOOD FRAICHEUR

Les nouvelles contrées
que vous visiterez seront
en partie ennemies.

Monstres en main

Diablo II Expansion Set

Nouvelles aventures chez Diablo.

Et si on vous disait que Diablo II n'était qu'un apéritif comparé à ce data-disk, vous ne nous croiriez pas ? Et vous auriez raison, car il ne s'agit ni d'un plat de résistance ni d'une garniture, mais bien d'un savoureux dessert ! À table !

Plus de deux millions d'exemplaires de Diablo II vendus, ça inciterait presque à réaliser un Diablo III... Mais comme Blizzard a déjà plusieurs projets sur le feu (Diablo on-line ?), c'est un data-disk qui est actuellement développé afin de prolonger le plaisir initial et combler les fans, qui n'attendaient probablement que ça !



■ **SUS À L'ENNEMI !** Voici le druide, bien armé, mais dans un camp de monstres ressemblant fort à un camp orc !



Au programme donc, un nouvel acte tout beau tout neuf qui se déroulera dans une contrée barbare, située au nord. On partira sur les traces de Baal, le seul des trois démons à ne pas avoir été détruit, lui-même à la recherche d'une mystérieuse pierre qui ne doit évidemment pas tomber entre ses mains pleines de griffes. Une sorte d'acte V en somme.

Encore plus de femmes !

Vu les captures actuellement disponibles, on est plutôt parlants : la jungle répétitive de l'acte III semble loin, sans parler des bois barbares de l'acte II ! Bref, niveau décor, ça semble plutôt convaincant. Surtout que la majorité d'entre eux seront en extérieur : cela signifie que nous évoluerons dans des zones vastes, certaines étant même enneigées. Comme dans Diablo II, on pourra évidemment se réfugier en ville, certaines seront pourvues d'armes de siège destinées à repousser les attaques de créatures, et utilisables par le joueur !

Mais ce n'est pas tout ! Deux nouvelles classes de personnages seront disponibles et il sera possible de faire le jeu entier avec l'assassin et le druide. Ce dernier est un mage-guerrier dont l'aptitude la plus séduisante semble être sa capacité à invoquer des animaux, comme

Pour info

- ÉDITEUR : Blizzard
- DÉVELOPPEUR : Blizzard
- GENRE : Diablo-like
- SORTIE : février 2001

Têtes à claques

Pour varier les plaisirs, l'expansion Set proposera une pléthore de nouveaux monstres à bafou. En voici trois parmi les plus redoutables.

LE MINOTAURE DÉMON

- Équipé d'une hache et d'un réseau d'armes, il occasionne de gros dégâts grâce à ses deux attaques et à un souffle magique pestilenciel. À combattre à distance de préférence.

LA HORDE RÉANIMÉE

- Au rayon mort vivant, nous avons une promo sur la horde, une troupe de guerriers humains réanimés, toujours nombreux et bien plus rapides que les zombies.

L'OVERSEER

- Comme le chaman, l'overseer aura plein de familiers à ses ordres. Pour se faire respecter et se défendre, il est équipé d'un fouet que n'aura pas remé Maître Démonia.



■ **METTEZ LES GAZ** Cet assassin à votre disposition de puissants sorts de zone.

nouveaux types de monstres et boss, de nouvelles armes, armures, et parmi eux, certains ne seront utilisables que par certaines classes et interdits aux autres ! Par exemple, l'amazone aura des gants qui boosteront ses dégâts, le barbare, des casques à bonus et la sorcière, des orbes magiques. Au niveau rumeur, on parle d'un arrangement optimal et automatique de l'inventaire, de la capacité du druide à se changer lui-même en animal, et d'une résurrection de Diablo (non, là je blague). Le cube Mordrim n'est pas en reste puisque nouveaux objets aidant, il y aura de nouvelles combinaisons pour fabriquer tout un tas de trucs plus ou moins utiles. Bref, vous l'aurez compris, même après un Diablo II monstrueusement prenant, Blizzard a trouvé le moyen de créer une nouvelle attente chez les joueurs : nous les premiers, c'est un comble ! ■

- Luc-Santiago Rodriguez

par exemple des loups ! L'assassin, quant à lui (ou plutôt elle puisqu'il s'agit d'une guerrière sexy), pourra manier deux armes à la fois, comme le barbare, mais sera surtout capable de poser des pièges, exactement comme dans Nox ! Cela montera le nombre de personnages féminins jouables à trois sur sept, ce qui n'est pas négligeable pour un public majoritairement masculin ! En plus de ces nouveautés importantes, on trouvera évidemment de nouveaux objets uniques, de

Il sera désormais possible de faire le jeu entier avec l'assassin ou le druide !



■ **ALL FEG !** Le druide peut invoquer des grosses bestes de feu très destructrices !



■ MARIAGE MISTIQUE

Les squelettes ont un avantage sur vous : ils ne saignent pas !

Lame perdue

Blade of Darkness | Un *tomb-raider-like* qui va nous faire oublier Lara.

Attention, *Blade of Darkness* est de ces jeux qu'on voit une fois et dont on attend fébrilement la sortie. Beau, rapide et intelligent, ce *tomb-raider-like* particulièrement axé sur les combats (rappelez-vous de *Die by the Sword*) va vous faire saliver.

Si je vous dis Rebel Act Studios ? Ah mais c'est bien sûr ! Qui n'a jamais entendu parler de ces développeurs espagnols ? Bande de mythomanes éhontés, comment en auriez-vous entendu parler alors que *Blade of Darkness* est leur premier jeu ? Vous serez tous dénoncés au Telghard ! Mais revenons à nos dragons, *Blade of Darkness* est un jeu d'action en 3D avec vue à la *Tomb Raider*. Dans une ambiance

Pour info

- CRÉATEUR Codemasters
- DÉVELOPPEUR Rebel Act Studios
- GENRE action 3D
- SORTIE novembre 2000

heroic-fantasy, vous incarnerez un héros du Bien qui bousille les méchants et massacre le Mal. Votre objectif sera de mettre en bouillie Dal Gurak, un horrible mage, et d'empêcher ses sbires de s'emparer de la fameuse Épée de l'Ombre. L'aventure se déroulera sur 18 niveaux, avec leurs propres décors et leurs propres monstres. Vous aurez le choix entre trois angles de vue pour faire évoluer votre héros, lui-même choisi parmi quatre spécimens : le chevalier, l'amazone, le nain et le barbare. Très axé sur les combats à l'arme blanche (aussi évolués que ceux de *Die by the Sword*), *Blade of Darkness*



■ **LUMIÈRE CHAUDE** Une torche peut aussi servir à mettre le feu. Il paraît que le bois de porte, ça prend pas bien... Dommage !



■ **DANS LA MOUSE** Si vous voulez mon avis, tout cela ressemble parfaitement à une embuscade... Tant mieux, ils vont pouvoir goûter à mon épée ! Hé hé...



■ **GROS MÉCHANT** Avec un peu de chance, ça fait trois mois qu'il est connu ça et il est tout réel. Révèlez, son arme à l'air des plus scintillantes... Au secours !



■ **SENTIL, GENTIL !** Cette espèce de gros molosse a beaucoup d'affection pour moi... À tel point qu'il veut me serrer dans ses bras.

proposer une dose non négligeable d'aventure (feuille de pièces et de corps, gestion d'un inventaire, etc.). Le joueur pourra sauter, courir, s'accroupir, grimper, etc. ; bref, tout ce que l'on peut attendre d'un tomb-raider-like.

Ma petite boucherie... connaît pas la crise...

En revanche, là où Blade of Darkness titille l'attention, c'est quand on réalise le degré d'interactivité du héros avec le décor. Il pourra en effet se servir de pratiquement tout ce qui traîne (en plus des 80 armes classiques) pour hacher, décapiter, empaler et découper ses ennemis. Vous pourrez balancer des objets et, surtout, les voir se fracasser contre un mur ou un orc de manière réaliste, ou bien mettre le feu en balançant une torche enflammée... Pour corser le tout, les bestioles (35 espèces) sont dotées d'une intelligence artificielle efficace. Elles essaient de vous entourer, partent en courant si elles ont peur, ou bien vous attirent dans quelques pièges bien sentis. Un système permettra au joueur de toujours faire face à l'un de ses ennemis, quel que soit son déplacement, et de basculer d'un monstre à un autre, un peu à la manière des simulations de vol. Et ne croyez pas qu'il suffira d'appuyer sur un bouton de votre joystick pour vaincre car vous aurez droit à quatre types d'attaque et quatre types de défense, plus une attaque propre à la classe de

Il sera possible de se servir de pratiquement tout ce qui traîne pour hacher, décapiter, empaler et découper ses ennemis.

Les 4 fantastiques

Avec Blade, vous aurez le choix entre quatre personnages aux caractéristiques différentes. Voici un descriptif de ces super-héros.



LE CHEVALIER

■ C'est le plus équilibré des quatre. Il peut utiliser la plupart des armures et des armes, exceptées les plus lourdes. De plus, il se déplace assez vite. Surdoué dans aucun domaine, mais très polyvalent, le chevalier est l'ami des débutants.



L'AMAZONE

■ L'amazone est charmante. En plus, elle est rapide et agile, ce qui lui permet de se sortir de certaines situations délicates. En revanche, elle ne peut pas s'équiper d'armures ou d'armes lourdes. Les armes favorites de l'amazone sont la lance et les armes à longue portée.



LE NAÏF

■ Il est petit, certes, mais avec de grandes oreilles. Bon, il est un peu lent (toutes petites jambes) mais sa force est considérable. Le naïf supporte toutes les armures et a une prédilection pour les haches et les massues. Et puis, il résiste assez bien à la magie, le bougre.



LE BARBARE

■ Cette brute épaisse est la plus bête des quatre. Le barbare est un guerrier-né doté d'une intuition hors du commun pour ce qui est de bousiller. En contrepartie, il méprise les armures, qui le gênent sous les aisselles. Ses armes préférées se tiennent à deux mains.

vos héros (les combos seront bien évidemment de la partie). L'esthétique de Blade of Darkness mérite aussi notre attention. Disons-le tout de suite, ce jeu est beau. En plus de l'avoir carrossé autour d'un moteur 3D en béton, les développeurs ont particulièrement travaillé le rendu des lumières et des ombres. Vous pouvez constater vous-même sur les captures du jeu la profondeur des reliefs et le détail des textures... N'oubliez pas le gulde, merci, merci ma petite dame. Il me reste à vous dire que un mode Multi est prévu pour quatre joueurs mais sans la possibilité de jouer en Coopération. ■

- Stéphane Prince



■ **RENCOUNTER OF THE THREE TYPES** Cette petite altercation me donne l'occasion de vous faire remarquer les jeux de lumière, les ombres, les postures de tous ces gars, etc.



Crétins cosmiques

Stupid Invaders | Si seulement Mulder et Scully savaient...

Pour info

- EDITEUR: Ubi Soft
- DÉVELOPPEUR: Ubi Soft
- GÉNÉRALISTE: aventure
- SORTIE: novembre

Depuis quelque temps, on avait un peu perdu de vue qu'un jeu ça servait aussi à s'amuser ! Heureusement, une poignée d'irréductibles développeurs et éditeurs résiste encore et toujours à la sinistresse ambiance. **Stupid Invaders**, où le droit de rigoler enfin !

Vous ne vous êtes jamais demandé pourquoi les extraterrestres cherchaient tout le temps à nous envahir comme ça ? Un trou dans la couche d'ozone, des marées noires comme s'il en pleuvait, six milliards de mammifères bipèdes agressifs...

Qu'est-ce qu'ils peuvent bien lui trouver à la Terre ? Eh bien les scénaristes de chez Xilam ont trouvé la réponse : la Terre, c'est leur poubelle. C'est là que sont envoyés tous les aliens si bêtes, si moches et si maladroits qu'ils font tâche sur leur belle planète d'origine. Et les pires de tous, ce ne sont pas les Roswell de X-Files. Non, la palme revient aux cinq débiles profonds de **Stupid Invaders**. Affreux, sales, bêtes et méchants, voilà les « héros » qu'il va falloir sauver d'un tueur à gages guère plus éveillé qu'eux !

Tiré d'un dessin animé produit par Gaumont

Si tous les envahisseurs sont comme ceux-là, une seule solution : émigrer dans l'espace !



■ **LE CERVEAU** Etro, chose merve et moite, est censé être le plus intelligent de la bande. Ça se voit tout de suite sur son visage, non ? Il ennuie même de la lecture aux toilettes. C'est dire !



■ INTELLECTUEL. Bud, comme son nom l'indique, passe tout son temps à boire des bières devant la télé.

au début des années 80, *Les Zinzins de l'espace*, Stupid Invaders invente en fait le jeu d'aventure où l'intelligence est un handicap ! L'intelligence et surtout le bon goût. Jugez plutôt. Pour vous sortir du premier tableau, vous aurez à résoudre une énigme en faisant appel à un rouleau de PO ultra-résistant et à une vertueuse, avant de dissoudre le Père Noël dans l'acide sulfurique ! Les voix des personnages (en version française) sont absolument formidables et nous mettent tout de suite dans l'ambiance de débilite crasse qui imprègne le soft ! Le reste du jeu n'a rien de

révolutionnaire. L'interface « pointez-cliquez » est simple et efficace, l'inventaire d'une clarté absolue, et les graphismes, réalisés en 3D pleine de couleurs joyales, respectent scrupuleusement l'atmosphère d'un dessin animé qui cache son aspect trash derrière un masque de Walt Disney ! En fait, on pense souvent à Grim Fandango, à Day of the Tentacle et surtout à Down in the Dumps qui, déjà, faisait évoluer une famille d'extraterrestres « différents » dans une décharge publique. Bref, rien que du culturel...

Cerveaux lents

Le joueur devra successivement incarner chacun des personnages, en commençant par le brillant Bud, sorte d'endive gavée de télé, créature flegmatique, molle et totalement dénuée de scrupules ! Les choses ne s'arrangeront guère par la suite, avec Etno, aubergine mauve qui se croit très intelligent (aïe !), Stereo, dont les deux têtes ne doublent pas les capacités intellectuelles (ou alors c'est très grave), Candy, spécialiste en actions qui ne servent à rien, et l'obèse Gorgious, dont les redoutables instincts maternels vont s'exprimer aux dépens d'une pauvre portée de poussins. En tout, c'est une vingtaine d'heures de jeu que nous promettent les auteurs, dans des environnements allant du château gothique à l'usine de produits toxiques, en passant par des fonds marins peuplés de requins extrêmement dégénérés ! On nous parle même d'un petit tour par la Zone 51 de Roswell, Arizona, que décidément on ne quitte plus ! Le délire est présent à chaque image, le plus dur dans la résolution des énigmes étant d'abandonner toute trace de bon sens pour devenir presque aussi bêtes que nos personnages ! En fait, avec des jeux tels que Monkey Island 4 et Stupid Invaders, développeurs et éditeurs nous préparent un hiver assez rigolard, bien au chaud devant nos PC. Et on s'en réjouit d'avance ! ■

- Rémy Goveac



Q&R

SÉBASTIEN HAMON
Chef de projet

Comment avez-vous pu concevoir un scénario aussi alléchant ?

Ce n'est pas ma faute ! Quand j'ai été embauché, on m'a dit que Stupid Invaders était un jeu sur la culture française et la peinture. Mais les producteurs ont réécrit mon scénario pour m'en faire qu'une histoire de châtreaux, de pirates et de blagues scabreuses. Je suis très déçu. Pour un jeu original, vous avez choisi une interface plutôt classique ?

Même si j'ai pu créer un jeu révolutionnaire, mais en jeu de rôle simple ! L'interface sobolienne des jeux d'aventure n'est pas, en soi, un péché. On aime quand ça nous convient parfaitement. Seul l'inventaire est un tout petit peu différent - en mieux, j'espère.

Le plus difficile dans la finition ?

Les dialogues ! Nous avons des centaines de lignes de dialogue, et ils sont si drôles que les comédiens ont du mal à les jouer ! Certains ont préféré changer de métier plutôt que d'avoir subi une telle humiliation. J'espère que les producteurs sans scrupules qui ont changé mon scénario culturel ont conscience de leurs responsabilités !

Le challenge des développeurs : créer le jeu le plus stupide jamais vu !

Envahisseurs cathodiques

« LES ZINZINS DE L'ESPACE » La série à l'origine de Stupid Invaders.



Resurrez-vous, Stupid Invaders n'est pas une licence sur un obscure dessin animé ! Derrière le scénario, on trouve nul autre que le réalisateur de la série animée, qui fit tirer les pellicules et leurs parents sur Canal J pendant deux saisons. Loin d'être une adaptation bancale, Stupid Invaders reprend l'esprit de la série. Les personnages et l'ambiance de débilite sont bien sûr les mêmes. Et pour plus d'authenticité, ce sont les comédiens qui assurent déjà les voix du dessin animé qui doublent le jeu. Problème d'identification avec les personnages ?

■ SIMON AVEC DU TINGL ?

Cate est à la fois belle et dangereuse, une vraie espiègle de son époque.

James Bond Girl

No one lives forever | L'espionne qui venait du virtuel.

Pour info

- ÉCRIVAIN : Ian Fleming
- DÉVELOPPEUR : Mendel
- GENRE : action
- SORTIE : novembre

J'ai un peu honte, mais j'ai longtemps cru que *No one lives forever* était une adaptation de James Bond. Il n'en est rien, ce jeu d'action en caméra subjective est en fait une « Jamesbenderie », bourrée de clin d'œil aux espions en tout genre.

Ça ne doit pas être facile tous les jours d'être agent secret. D'ailleurs, ce sont des gens très perturbés. Ethan Hunt ? Traumatisé dès l'enfance, c'est clair. James Bond ? Atteint d'un syndrome de « donjuanisme » aggravé, Austin Powers ? Obsédé sexuel notoire. Non, c'est pas une vie. D'ailleurs, Cate Archer, héroïne de *No one lives forever*, en a bavé pour en arriver là. Reléguée pendant des années au fond d'un placard, elle a dû s'imposer pour devenir agent secret. C'est dorénavant chose faite, car elle croule maintenant sous le boulot : 15 missions à remplir et 10 niveaux Multijoueur vont lui permettre d'exprimer son talent à pleine mesure. Toutes ces missions enverront Cate aux quatre coins du globe : Maroc, Caraïbes, et Alpes françaises font partie des destinations de rêve de ce circuit pas vraiment touristique. Car Cate est une excentrique et cela se ressent dans les armes qu'elle utilise. Rouge à lèvres explosif, valise lance-missiles et broche-couteau ne sont que quelques exemples de l'impressionnant arsenal de la belle. Vous l'aurez compris, *No one lives forever* ne s'annonce pas des plus austères.

Dès les menus, l'ambiance s'installe. Musique d'ascenseur, couleurs flashy et silhouettes féminines rappellent les séries télé d'espionnage des années 60. Un mélange de Chapeau melon et bottes de cuir, du Saint, et des premiers James Bond. Cette ambiance, on la retrouve bien sûr dans les scènes cinématiques. Celles-ci sont très nombreuses, et particulièrement bien animées. Les personnages sont réalistes, les costumes dignes d'Yves Saint-Laurent des sixties, et l'accent de Cate est inimitable. Ses ennemis sont également assez gratinés : tous plus caricaturaux les uns que les autres, ils ressemblent à s'y méprendre

Biographie d'une espionne

ON NE VIT QUE DEUX FOIS Vie et œuvre de Cate Archer.



Cate Archer est née en mai 1942, en Écosse. L'accouchement prend 20 heures, et sa mère, une femme à la santé fragile, meurt trois semaines plus tard. Le père de Cate doit s'occuper d'elle, seul. Alcoolique et joueur, il se battra contre ses vices avec l'aide de sa femme. Au fil des années, il raponge. En 1956, il se suicide d'une balle dans la tête, laissant Cate orpheline, et sans argent. Elle entre alors dans un orphelinat, où elle apprend les mauvaises manières. Elle se découvre un don caché : le vol, pratiqué dans

laquelle elle excelle. C'est en 1958 qu'elle a la mauvaise idée de dérober la montre d'un agent secret, qui vient lui réclamer des comptes sur le pas de sa porte. Au lieu de la punir, il décide de la faire rentrer à UNITY, où elle deviendra, après neuf ans de travaux insupportables, un véritable agent secret.

■ AMBIANCE SIXTIES

L'héroïne de *No one lives forever* possède une garfuro robe très « swinging London ».

Agents, mais pas très secrets

Agents secrets ou détectives privés, Hollywood a toujours aimé les parodies. Des fans mégalomanes veulent contrôler le monde en passant par les gadgets invraisemblables, sans oublier les jolies pépées, James Bond a toujours inspiré des clones. Nais, gaffeurs, séducteurs, mais arrivent toujours à leurs fins : petit tour d'horizon.

Casino Royale



Basé sur un roman d'Ian Fleming, Casino Royale est un film à sketches sorti en 1967. Le casting est très prestigieux : Peter Sellers, Ursula Andress, David Niven, Orson Welles, Woody Allen pour ne citer qu'eux. Le film, qui n'est clairement pas un chef-d'œuvre, met en scène la folie destructrice de Peter Sellers, à laquelle on peut difficilement rester insensible.

La Panthère rose



Le premier film de la série des *Panthère rose* sort en 1963, et connaît un succès immédiat. Quatre suites viendront le jour, avec une série amovible devenue depuis plus célèbre que les films qui l'ont engendrée. Le rôle de l'inspecteur Clouseau fait partie des rôles les plus marquants de Peter Sellers, que Blake Edwards met en scène dans chacun des cinq épisodes.

Austin Powers



Mike Myers fait constamment allusion à l'agent 007 dans les deux films mettant en scène cet agent secret dont le cryogénéralisme ne semble pas avoir freiné les appétits sexuels. Gadgets en tout genre, humour gras mais efficace, les deux films ont connu un immense succès au box-office et ont propulsé Mike Myers au rang des stars payées 20 millions de dollars par film.

aux acolytes de ce cher D'Evil. Le jeu s'annonce également particulièrement long. Ainsi, la démo technologique distribuée depuis peu sur le Net ne couvre que 3 à 4 % du jeu selon les développeurs... Ça laisse songeur. Aussi, pour éviter la monotonie qui s'empare souvent des quake-like linéaires, Monolith a prévu des missions différentes. Exercice de sniper, conduite de véhicules en terrain accidenté, saut en parachute, le tout assaisonné d'un petit peu d'aventure : on ne va pas se priver.

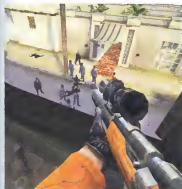
Sous le capot

Côté technique, le jeu est basé sur le Litch Engine 2.5. Il s'agit en fait d'une version améliorée du moteur de Shogo, utilisé depuis par Kiss Psycho Circus. Il permet de créer des extérieurs plutôt vastes et des intérieurs très détaillés. Cependant, les surfaces courbes ne sont pas gérées, et le tout manque tout de même un peu de

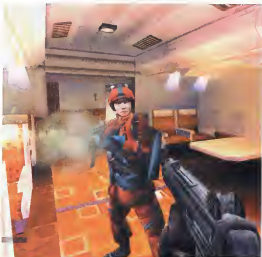
Avec son héroïne belle et sexy, No one lives forever est l'anti-Soldier of Fortune par excellence.

relief et de clinquant. Ce n'est cependant pas sur la technique que les développeurs ont misé, mais bien sur l'ambiance. Avec son héroïne belle et sexy, sa musique *easy listening* et ses armes psychédéliques, *No one lives forever* est l'anti-Soldier of Fortune par excellence. Espérons que l'on pourra bénéficier d'un mode Multijoueur performant et d'une aventure prenante. Avis à tous les « mappeurs » : merci de créer des skins de James, Ethan, Emma et Austin : on a tous rêvé d'être agent secret ! ■

- Thomas Dieul



■ **PETIT EXERCICE DE SNIPER** Indispensables : gants, bonne vue, et nerfs d'acier. N'en doutez pas, cette en est fournie...



■ **LES PRENEURS D'OTAGES NE SE CACHENT PLUS** Un lance-flammes dans un avion ? C'est pas contre le règlement ça ?

Arkhanum Asylum

Arcanum | Plongez dans un univers Steampunk envoûtant.



■ JEU DE MAINS, JEU DE MAINS La fabrication des objets, comme ces gents de mains surpluissants, nécessitent plusieurs pièces.

Pour info

- CRÉATEUR MAINS INT.
- DÉVELOPPEUR Troika
- GENRE Jeu de rôle
- SORTIE fin 2000

Le passé est un grand sport. Si, si, il suffit de voir l'aisance avec laquelle il poursuit et rattrape certaines personnes. Prenons le cas des développeurs de Troika : lorsque l'on voit Fallout sur leur C.V., difficile de ne pas s'intéresser à leur nouveau produit, non ?

Comment se distinguer dans le raz de marée des jeux de rôle qui inondera d'ici peu nos PC ? Certains bénéficient d'un nom (Baldur's Gate 2), d'autres d'une licence (Pool of Radiance 2) mais que reste-t-il aux derniers ? La réponse de Troika est fort originale. Si le monde qu'il nous propose de découvrir ne déroge pas aux canons du genre heroic-fantasy, les développeurs ont cependant eu l'excellente idée de le projeter dans le futur, à l'époque des grandes découvertes pour être exact. Il en résulte un monde peuplé d'elfes, d'humains, de hobbits, de nains ou d'orcs, vêtus de complets redingote-haut-de-forme et évoluant dans un environnement digne de Jules Verne. Cela s'appelle du Steampunk.

Côté scénario, l'intrigue de base s'avère assez sibylline. Alors que vous effectuez un voyage d'agrément en zeppelin, des avions orcs canardent soudainement votre aéronef, qui finit par toucher terre sur le continent d'Arcanum. Pourquoi cette attaque et que vous réservent ces lieux inconnus ? À vous de le découvrir, sachant que la réponse dépendra entre autres de votre personnalité.

Héritage et atavisme

En effet, comme dans tout bon jeu de rôle, la création de votre avatar offre un large panel de possibilités. Vous déterminerez votre espèce (mélangeage possible), votre sexe et même votre passé (fils d'un héros, d'un éleveur de serpents, etc.). Autant de facteurs qui influenceront sur vos huit caractéristiques de base (force, intelligence, charisme, etc.) et la douzaine de statistiques disponibles (résistance au

Steampunk : mode d'emploi

PARADISE TEMPORIEL Jules Verne a créé le genre mais d'autres continuent à le développer.

Imaginez un XIX^e siècle très en avance sur son temps dans lequel une technologie de pointe à base de vapeur s'est développée : machines volantes ou roulatrains cohabitent avec les chapeaux haut de forme : vous obtenez un univers Steampunk du bas. Il en existe pas mal de variations dans une poignée de romans français et étrangers, dans deux jeux de rôle sur table (Ecryme et Dark Earth) et dans un jeu vidéo (Dark Project) qui n'hésitent pas à combiner les époques (post-apocalyptique, médiévale, XIX^e, etc.). De quoi y perdre tous ses repères ?



■ TRANSFORMATION Une armure de galeon pour la protection et un sort de feu pour l'attaque, les adversaires n'ont aucune chance.

poison, pari, etc.). Quant à l'alignement (bon ou mauvais), il dépendra de vos actes. Le profil de votre héros aura une incidence directe sur l'aventure. À titre d'exemple, un orc (balaise mais d'un Q.I. égal à sa pointure) ne pourra accéder à l'ensemble des dialogues. D'ailleurs, d'une manière générale, vous pourrez aborder Arcanum de diverses façons.

D'abord selon la discipline choisie, puisque magie et science cohabitent. Côté thaumaturgie, pas moins de 80 sorts (boule de feu, champ d'énergie, transformation en golem, etc.), répartis en huit écoles, vous attendent. Côté technique, ce sont des aptitudes dans certains domaines (médecine, mécanique, etc.) qui vous donneront accès à 56 compétences variées : préparation de soin, de poison, fabrication de robots ou d'armes.

La meilleure façon de marcher...

Ensuite, vous pourrez mener l'aventure à son terme de trois façons. En tant que combattant éclatant tout sur son passage (combat au tour par tour, temps réel) ou automatique, ce qui vous obligera à attentivement étudier les documents trouvés sur les morts. En tant que voleur (gestion des zones d'ombre et de la notion de discrétion), ce qui vous permet d'accéder à des indices protégés. Et enfin, en tant que diplomate récoltant un maximum d'informations lors des conversations. L'idéal étant évidemment d'alterner entre ces trois comportements, sachant que vos actions modifieront l'attitude des habitants à votre égard.

Avec 300 personnages non joueurs, 280 monstres, des douzaines de lieux (villes, montagnes, grottes, forêt), plus d'une centaine d'heures de jeu ainsi qu'un éditeur de niveaux et de scripts sensationnel, Arcanum a largement les moyens de se faire pardonner son graphisme suranné et de satisfaire les hordes de fans. ■

- Frédéric Dufresne



■ **VOYAGE, VOYAGE...** Le continent d'Arcanum est véritablement gigantesque, aussi pourrez-vous le parcourir en train ou en bateau (et à pied, bien sûr !).



■ **DIS-MOI QUELLE MAGIE TU UTILISES...** et je te dirai qui tu es !

La suite de votre personnage est particulièrement complexe.



Q&R

TIM CAIN
Programmeur

Le jeu sera-t-il linéaire ?

Notre jeu est construit autour d'un scénario qui est soit linéaire, ce qui signifie que vous devrez penser par les chapitres A, B, C dans l'ordre. Cependant, la façon dont vous résolvez les énigmes dépend de vous et de votre personnage, sachant que vous aurez le choix parmi plusieurs solutions. Parallèlement, il y a aussi des costanes, voire des milliers de petites secondaires qui ne sont pas essentielles pour finir le jeu. Cela dit, certaines des énigmes majeures s'avèrent difficiles, voire impossibles, si votre personnage n'a pas les niveaux suffisants. Il faudra donc en faire certaines, mais aucune spoilerique ment.

Retrouver-t-on l'humour de Fallout ?

Dans la mesure où il s'agit principalement d'un jeu de fantasy, il y aura pas trop de références à la science-fiction, mais nous avons ajouté quelques touches qui devraient faire réagir les joueurs.





BUSINESS

Les gros sous des jeux vidéo | Qui sont les vraies stars du gaming-business ?



OBLIGE

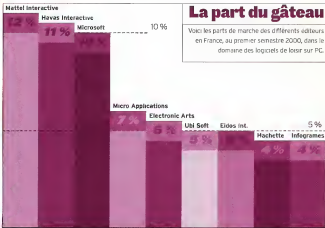
DIFFICILE de trouver sujet plus tabou, dans le monde des jeux vidéo, que celui de l'argent. Alors que sur l'industrie du cinéma règne une transparence quasi complète - tout le monde connaît le budget des grosses productions, le salaire des stars, les chiffres des entrées - celle du jeu vit dans l'opacité la plus totale. Obtenir des informations pour réaliser ce dossier n'a pas été chose facile ! Certains intervenants sont restés muets comme des carpes, d'autres ont bien voulu lever un coin du voile. Voilà ce que, grâce à leur complicité, nous avons pu apprendre.

Une des spécificités du jeu PC, c'est que sa production s'effectue en plusieurs étapes distinctes, et que trois entités se penchent successivement sur son berceau : le développeur, l'éditeur, le distributeur. Dans cette chaîne, difficile de savoir qui fait quoi, qui paie quoi. La plupart d'entre vous connaissent sans doute déjà le rôle du développeur. Qu'il s'appelle Blizzard pour Diablo, Quantic Dreams pour Nomad Soul, Ion Storm pour Deus Ex, etc., il est le véritable auteur du jeu. C'est celui

qui a eu l'idée du jeu et a décidé de le créer. Développer un jeu PC est un travail de longue haleine, de deux ou trois ans, parfois plus.

Le hasard ne passera pas

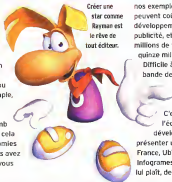
Or, de nos jours, pour espérer sortir un *soft* qui ait une chance de retenir l'attention de la presse et du public, de plus en plus exigeants, il faut mobiliser toute une équipe de scénaristes, de graphistes, de programmeurs, de « débogueurs », investir dans des ordinateurs puissants, etc. Tout cela coûte très cher, beaucoup plus cher qu'au début de l'informatique ludique, quand tout était plus sommaire. Combien ? De la part des éditeurs, les réponses sont rares. Pourquoi ? Selon Florence Laroche, responsable de la communication financière chez Ubi Soft, « parce que le marché du jeu vidéo cherche encore ses marques, tout simplement. C'est une industrie qui n'est pas encore à maturité. Vous donner des chiffres précis, c'est donner à nos concurrents des informations stratégiques précieuses. Et nous sommes sur un secteur qui a encore relativement peu d'intervenants. La concurrence est sévère, et tout





■ WALL STREET Du plus au plus nombreux à être cotés, les éditeurs sont surveillés de près par leurs actionnaires.

Je m'observe en permanence ». Il est d'autant plus difficile de donner une réponse globale que tout dépend du type de jeu. Pour un développeur, créer un premier jeu original, tel que Nomad Soul ou Devil Inside par exemple, coûte beaucoup plus cher que sortir un nouveau volet de Tomb Raider. En économie, cela s'appelle des « économies d'échelle » : plus vous avez d'expérience, moins vous dépensez d'argent.



■ RAYMAN
Créer une star comme Rayman est le rêve de tout éditeur.

Des chiffres ? Pour reprendre nos exemples, certains gros produits peuvent coûter, pour leur seul développement (hors marketing, publicité, etc.), entre trois et cinq millions de francs, voire dix ou quinze millions pour certains. Difficile à financer pour une bande de copains, à moins de disposer d'une fortune personnelle. Où trouver l'argent ? C'est là qu'entre en scène l'éditeur. Quand un développeur potentiel vient présenter une idée à un éditeur (en France, Ubi Soft, Cryo Interactive, Infoframes, etc.) et que cette idée lui plaît, deux possibilités s'offrent à

lui. Il peut proposer au développeur de l'embaucher. Il sera salarié de l'éditeur et pourra profiter de ses installations, des équipes déjà existantes, etc. En contrepartie, en cas de succès, tout l'argent ira dans la poche de l'éditeur, et il possèdera les droits du titre pour en faire ce qu'il veut - même si cela ne plaît pas aux créateurs d'origine.

Le prix de la liberté

Autre solution, si les développeurs ont déjà créé leur société et veulent garder le contrôle de leur création, l'éditeur va leur proposer un contrat d'édition. Ce contrat va convenir d'une avance consentie par l'éditeur, par exemple de cinq millions de francs (qu'on peut considérer comme une somme dans la tranche « moyenne supérieure » pour un soft ambitieux en France). La plupart du temps,



■ HOMME DE JEUX Michel Minzan, directeur du marketing chez Cryo.

Palmarès de début d'année

Selon nos sources, voici les meilleures ventes de jeux vidéo neufs en France de janvier à juin 2000 (en milliers).



6 Tomb Raider IV : la Révélation finale 7 Fila 2000 8 Half-Life - Generation 9 Flight Simulator 2000 Edition Pro 10 Planescape: Torment

NB : Diablo II, sorti fin juin, n'est pas comptabilisé dans ces chiffres.

* Nombre de pièces vendues

Vous vous débrouillez très bien tout seul ?

Accès Libre

Internet, juste quand l'en ai envie.

Une connexion Internet au prix de la communication locale et c'est tout.

Accès Libre, c'est surfer selon vos envies, même que vous voulez et on ne payant que ce que vous consommez. Un fixe, libre et fibre à vous de choisir quand bon vous semble pour un des 4 forfaits mensuels Wanadoo. Intelligibles.

Connectez-vous à Wanadoo avec le code à joint à en numéro.

Pour accéder au serveur d'enregistrement de Wanadoo, utilisez les codes suivants : Origine : 721027. Clé d'accès : 2EXBJ402



Connectez-vous à Wanadoo avec le code à joint à en numéro.

N°Azur 0 810 609 609

ou tapez **wanadoo.fr**

© Wanadoo. Wanadoo est une marque de France Télécom. Wanadoo est un service de France Télécom.

Wanadoo
INTERNET AVEC FRANCE TELECOM



cette avance sera globale : elle devra couvrir les frais de développement et permettre aux développeurs de se payer eux-mêmes. Dans certains cas, le contrat pourra prévoir le versement de royalties (sortes de droits d'auteur) au développeur si le jeu dépasse certains chiffres de vente. Sinon, tous les bénéfices sont pour l'éditeur. « Tous les bénéfices, mais aussi tous les risques », comme nous l'affirme Michel Mimran, directeur financier de Cryo Interactive. « Dans la chaîne, seul l'éditeur risque de perdre de l'argent. Le développeur a été payé, et si le jeu ne marche pas, je ne vais pas lui demander de me rembourser ! » C'est même la base du capitalisme : c'est celui qui a pris

Les numéros 1

Les jeux et logiciels de lair leaders, en nombre de pièces vendues, depuis janvier 2000 :

Janvier	Février	Mars	Avril
The Age of Kings	The Age of Kings	Les Sims	3-D Ultra Pinball Crep Night
Mai	Juin	Juillet	Août
Les Sims	Passeport Maternelle	Diablo II	Diablo II

des risques qui doit récolter les bénéfices. Sauf qu'ici, les choses ne se passent pas comme dans un manuel d'économie libérale. Toujours selon Michel Mimran, « le marché du jeu vidéo est beaucoup plus jeune que celui du cinéma, qui

est pourtant celui qui lui ressemble le plus. Nous savons encore mal cerner le "consommateur type", si toutefois il existe. Mais un éditeur qui connaît son métier sait ce qui va marcher ou pas. Ce qu'il ne sait pas, c'est à quel niveau ça va marcher, surtout que le marché du jeu PC change tout le temps ».

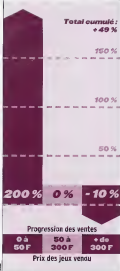
Le monde du silence

Mais justement, un jeu qui marche, c'est combien de ventes ? Là aussi, difficile d'obtenir des réponses. « Pour des sociétés comme les nôtres, très observées, cotées en bourse de surcroît, selon Florence Laroche, donner des chiffres de vente "à chaud" est très gênant, et peut avoir des



Bô, pas cher

Évolution du marché du jeu vidéo en France, entre 1999 et 2000 :





24654 2 107481562654 5 9 872040386

■ GROUND CONTROL

Sorti par Navis au même temps que Diablo II, Ground n'a pas eu le parcours qu'il méritait.

conséquences graves. » D'autres sociétés, peut-être moins sous les feux de la rampe (Ubi Soft vient de se lancer, notamment avec l'achat de Redstorm, dans une ambitieuse politique d'expansion internationale), commencent à jouer un peu la transparence. « Pour moi, un succès en France, c'est à partir de 40 000 pièces vendues, nous affirme Michel Mimran. Mais attention, ça ne me permet pas de rentrer dans mes frais d'édition. À partir de ce succès, je sais que je vais pouvoir faire des bénéfices à l'international. » Car, même si cela peut surprendre les profanes, les jeux français marchent très bien à l'export. Sauf (là, pas de surprise) aux États-Unis, tout aussi protectionnistes qu'en matière de

cinéma, et au Japon, terre d'élection de la console, où la « triade » Sony-Nintendo-SEGA règne en maître. En gros, en France, sur une année, le numéro 1 peut espérer vendre 120 000 exemplaires – Microsoft, grand triomphateur de l'année (en attendant Diablo II), annonce 175 000 ventes de The Age of Kings en dix mois d'exploitation, et espère en avoir écoulé plus de 200 000 à la fin de l'automne, chiffres plutôt exceptionnels. Le troisième du classement tombe en général à 50 000, tandis que le 20^e se situera entre 10 et 20 000. Sur ce marché, les gamers et hardcore gamers représentent moins de 100 000 acheteurs potentiels.

Toujours selon Michel Mimran, « il y a plus de passionnés de jeux



■ F.F. VIII. Star de la console, FFVIII n'a à ce jour vendu que 22 000 exemplaires sur PC.

que ça en France, mais la différence passe dans le marché pirate. » Même s'il reconnaît que Cryo, plus tourné vers le grand public (la plus grosse vente de Cryo reste Égypte, dont les ventes cumulées dépasseraient le million), souffre moins du piratage que ses concurrents. Autre son de cloche chez Ubi. Pour Florence Laroche, « le piratage ne fait pas perdre autant d'argent que cela à



■ FLORENCE LAROCHE. Responsable de la communication financière chez Ubi Soft : « Le piratage ne fait pas perdre autant d'argent que cela à l'industrie. »



Roulette russe

Concue le reste de l'industrie des loisirs, le monde du jeu PC a connu ces derniers mois un fort mouvement de concentration. Grossie ou mourie ?

Après le rachat de TUC/Edisoft par Michel Interactive, du Bungie par Microsoft et la vague de rachats par Infogrames (l'hiver dernier qui pourrait encore s'ouvrir l'idée Interactive vient prochainement), c'est au tour d'Ubi Soft de se lancer dans le Monopoly avec l'acquisition de Redstorm, développeur de Rainbow Six et Rogue Spear, pour 35 millions de francs. Les licences restent maudites (à titre de comparaison, le rachat du géant du disque et du cinéma Seagram par Vivendi porte sur un prix de 33,8 milliards de dollars), la course au gigantisme est lancée. Les patrons ? Deux, successivement. D'abord, Infogrames, c'est lui. « C'est donc difficile à racheter. Mais enfin... », pour Ubi Soft, ou Infogrames, c'est ouvrir les portes de l'empire américain, américain. En achetant un jeu Redstorm, les américains n'ont pas pu l'impressionner. « L'acheteur français » n'aurait-il pas pu être américain ?





Ecole de commerce

[illegible]

les jeux sont trop chers ? Chez Cryo, comme chez Ubi, on n'est que convaincu. Pour Florence Laroche, c'est encore une question de maturité du marché. « Les prix baissent naturellement avec le temps, » d'ailleurs, pour Michel Miram, « les prix ont déjà baissé. On est passé d'un prix moyen de 379 francs, il y a encore deux ans, à environ 299 francs aujourd'hui. Sans compter les collections économiques, sur lesquelles se jette le grand public. Le public ne veut plus mettre 400 francs dans un jeu ».

trouver le même jeu moins cher quelques mois plus tard. Le défi, pour les éditeurs, est de proposer des jeux que les acheteurs voudront avoir tout de suite - par achat ou piratage. Mais tous les éditeurs sont formels : ils vendent leurs jeux au meilleur prix possible.

- Remy Gagne



Au moins, sur M6net, on sait ce que "gratuit" veut dire.





GEN 4
COMICS
All
around
the world 12€

LES AVENTURES DE PERCOLATOR

ZE AMAZING COUNTER-TERRORIST

DANS LE MONDE CRUEL DE
COUNTER-STRIKE, NOUS AVONS
TROUVÉ LA DERNIÈRE ÂME INNOCENTE.
ELLE SE NOMME
PERCOLATOR



-KHÉRIDINE-00-



GEN4
COMICS
All
characters
influenced
126

ZE AMAZING COUNTER-TERRORIST PERCOLATOR

S'INFILTRE



REGARDEZ-MOI CES
NAZES QUI FONCENT
COMME DES
BOURRINS !



MOI,
MON TRUC, C'EST
L'INFILTRATION.



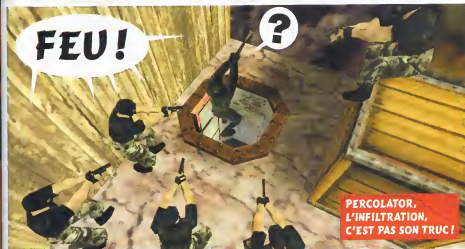
JE CONNAIS LES
MOINDRES RECOINS
DES CARTES.



JE CONTOURNE
L'ENNEMI POUR
LE PRENDRE À
REVERS.



ET JE JAILLIS
LÀ OÙ ON M'ATTEND
LE MOINS...



FEU !

?

**PERCOLATOR,
L'INFILTRATION,
C'EST PAS SON TRUC !**



GEN4
COMICS
no. 2 and
the sum of 12€

LE ZÉ AMAZING COUNTER-TERRORIST PERCOLATOR

NÉGOCIÉ

La guerre faisait rage depuis une bonne heure...



**BANG!
BANG!**

PAS DE
QUARTIER !

BANG !

BANG !

KILL ! KILL !
KILL !

...et aucun camp ne semblait prendre l'avantage...



PAW !

PAW !

PAN !

PAN !

MEURS !
MEURS !
MEURS !



... IL ÉTAIT
TEMPS POUR MOI
DE PACIFIER LA
SITUATION !



MAIS IL VA
NOUS EMPÊCHER
DE BUTER DU
TERRO !

!!

CESSEZ LE FEU !
JE VAIS ALLER
PARLEMENTER.



MAIS IL VA NOUS
EMPÊCHER DE CASSER
DU COUNTER !

!?

!!

ALLONS
MESSIEURS, NOUS
POUVONS TROUVER UN
TERRAIN D'ENTENTE
SANS EFFUSION
DE SANG.



FEU !

?

FEU !

FEU !

**PERCOLATOR, LA NÉGOCIATION,
C'EST PAS SON TRUC !**

LE JEU DE STRATEGIE TEMPS REEL QUI VA REVOLUTIONNER LE GENRE



STAR TREK NEW WORLDS



Le jeu de stratégie temps réel Star Trek New Worlds vous permet de découvrir les mystères de l'univers Star Trek dans un univers riche et complexe.

Le jeu de stratégie temps réel Star Trek New Worlds vous permet de découvrir les mystères de l'univers Star Trek dans un univers riche et complexe.

- Chaque membre d'équipage a ses propres talents et ses propres faiblesses, ce qui leur permet de jouer un rôle unique dans le jeu.
- Explorez les mystères de l'univers Star Trek dans un univers riche et complexe.
- Explorez les mystères de l'univers Star Trek dans un univers riche et complexe.
- Explorez les mystères de l'univers Star Trek dans un univers riche et complexe.



www.interplay.com www.startrek.com



Star Trek New Worlds est un jeu de stratégie temps réel développé par Interplay Entertainment Inc. et édité par Interplay Entertainment Inc. Le jeu est basé sur la licence Star Trek créée par Gene Roddenberry.





LE ZÉ AMAZING COUNTER-TERRORIST PERCOLATOR S'ÉQUIPE



PERCOLATOR, S'ÉQUIPER, C'EST PAS SON TRUC !

LA PLUS GRANDE

REVOLUTION

DANS LE MONDE
DE LA MUSIQUE DEPUIS LA RAVE

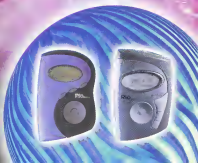


Rio

Rio pulvérise votre mur du son grâce à ses fonctionnalités personnalisables et à un son de haute qualité intégrable. Enregistrez et écoutez des heures de musique de qualité numérique en provenance de l'internet ou de vos CDs.

THE DIGITAL AUDIO MUSIC PLAYER www.riohome.com

© 2001 Rio Electronics, Inc. Tous droits réservés. Rio Electronics, Inc. est une entreprise de la Rio Home Company.



Entre le déménagement, les strip-tease des voisines d'en face et l'E.C.T.S., la rédaction a eu fort à faire ce mois-ci !



Une attachée de presse vient présenter Monkey Island 4 à Rémy qui ne parvient pas à s'arrêter de jouer, au grand dam de la charmante Ubi-girl qui voudrait bien rentrer chez elle. Elle est retrouvée le lendemain matin, ligotée et bâillonnée dans le placard pendant que Rémy... joue toujours !

Aujourd'hui, Seb sent qu'il va vomir : le prochain numéro n'est pas avancé, F.E.C.T.S. va retarder le bouclage, tout le monde joue à Counter-Strike et il a l'impression que le pneu avant de sa 206 rouge est sous-gonflé. Il se demande si la vie vaut vraiment la peine d'être vécue.

Le déménagement de la rédaction étant imminent, tout le monde fait ses cartons : si les affaires de Fred tiennent dans une boîte de jeu, celles de Remy demandent un coffre à jouets, quant à celles de Luc, elles ne demandent pas moins de huit cartons, chacun de la taille d'une maison.

Sophie reçoit plein d'adresses de sites porno envoyées par Rémy. Sans doute un moyen (très) détourné d'arriver à ses fins en provoquant vainement chez elle un insatiable désir sexuel... Seb s'ingrûle : il a lui aussi reçu les adresses suspectes.

La rédaction déménage dans un maëlström de cartons, de PC en miettes et autres souris : stupeur, à l'installation, tout fonctionne ! Sauf le PC de Rémy sur lequel il a récemment installé Windows ME et qui ne cesse de mugir. Un vétérinaire est demandé.

Ce matin, tous les garçons de la rédaction s'agglutinent devant la fenêtre : en face, deux jeunes filles viennent d'ouvrir leurs volets et prennent l'air sur leur balcon en petite tenue. C'en est trop pour Jérôme, notre photographe, qui parle déjà de caméscope infrarouge, d'appareils photo à téléobjectif et de Webcam. Seb lui demande de remonter son pantalon.

Thomas débute sa carrière de pigiste permanent. Rassé de près (on dirait Kojak !), il réalise bien vite que ce n'était pas le bon moment. Seb lui assène trois preux à écrire, Luc l'assomme du test de Wizards & Warriors et Counter-Strike refuse de s'exécuter ! Thomas commence à se poser des questions...

Fred, Olivier et Seb rentrent du salon de F.E.C.I.S. Si l'on attribue tout d'abord la tête décaillée de Fred à des soirées éditeurs trop arrosées, la vérité éclaire bien vite : il a dormi dans la chambre de Seb. Et Seb, c'est bien connu, remfile comme un soufflet de forge et a visiblement réverté la moitié de Londres.

Luc tente de configurer son Game Voice. Il passe une demi-heure à faire des vocalises et à déclamer des phrases défilées sans résultat, pour finalement découvrir qu'un plaisantin a débranché le fil de sa carte son.

Jeux favoris :
Baldur's Gate II
et The Conquerors

Jeux favoris :
 Baldur's Gate II
 et Deus Ex

Jeux favoris :
Elite Force
et Deus Ex

Jeux favoris :
Coaster-Strike
et Diablo II

Jeux favoris :
Diablo II
et Star Ex

Jeux favoris :
Catapclys
et Heavy Metal F.A.K.K. 2

ON VOUS AVAIT PRÉVENUS

Vous avez sans doute aperçu le petit accompagnant chaque test et vous fessant part de la version testée et des problèmes rencontrés. Mais les versions finales, elles, sont bien entendues parfaites... non ?

Earth 2150

Attention : en avançant dans le jeu, avec la Confédération Lunara, certains flashs d'info ne sont pas traduits. Symptôme pour ceux qui ont pris allemand/espagnol ? Probablement un oubli mis sur un jeu à ce propos, c'est quand même un comble ! Imaginez que les fins soient en salles avec des passages non sous-titrés ou non doublés ?



Sydney 2000

Pas de bug constaté sur la version finale de ce jeu qui sert principalement à casser les claviers, les souris ou les joysticks (ou les trois à la fois).

Ground Control

Nous n'en avons pas parlé lors du test, ni dans la rubrique du mois dernier parce que nous n'avons pas le temps de tester le jeu sur TOUTES les cartes graphiques du marché, mais il est peut-être utile de préciser que le jeu n'est pas vraiment compatible avec les cartes graphiques G-400. Les heureux possesseurs devront donc faire tourner le jeu en software ou investir dans un autre modèle ! Eh oui c'est pas la gloire mais le problème est réglé dans le dernier patch.

Grand Prix 3

Négliger de la part de l'éditeur ou du distributeur ? Toujours est-il que nous n'avons pas reçu la version finale du jeu. Nous espérons seulement que la présence de bugs persistants n'ait pas la cause et espérons l'uti à nous envoyer une version finale !

Le verdict

GRAPHISMES

AUDIO

MULTIJOUER

NOTES GLOBALES

5

★★★★★

Nom du jeu

POUR

CONTRE

NOTES GLOBALES

5

★★★★★

LE VERDICT

Le Comparatif (première colonne) classe les jeux analogues par ordre de préférence. Idéal pour savoir ce que vaut le produit par rapport à la concurrence. Graphismes, Audio et Multijoueur (deuxième colonne) sont notés sur 6, exactement comme la note finale. Les Pour et les Contre détaillent les points essentiels qui nous ont plus ou déplu.

Centre d'essai

EN UN CLIN D'OEIL

INSTALLATION

ADJUSTABILITE

PERFORMANCES GRAPHIQUES

PERFORMANCES AUDIO

PERFORMANCES MULTIJOUER

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

PERFORMANCES GLOBALES

1 étoile : très mauvais	4 étoiles : bon
2 étoiles : mauvais	5 étoiles : très bon
3 étoiles : moyen	6 étoiles : excellent

SPECIFICATIONS

Specifications

PROCESSEUR

MEMOIRE

DISQUE DUR

GRAPHIQUES

AUDIO

MULTIJOUER

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

GLOBALES

Thomas Drouot
Pour



Jeux favoris : Deus Ex et Henry Metal F.A.K.K. 2

Henrick Ballon
Pour



Jeux favoris : Everquest et Vampire

Noël Chénal
Pour



Jeux favoris : Diablo II et The Conquerors

Gérard Ponsart
Pour



Jeux favoris : N.D.R. 2 et Grand Prix 3

Stéphane Prieco
Pour



Jeux favoris : Baldur's Gate II et Deus Ex

Arnaud Cuffel
Pour



Jeux favoris : Ground Control et Tila 2000

1



BALDUR'S GATE II

Éditeur : Interplay
Genre : Jeu de rôle



Sortie le
7 octobre

L'ami de Gen4. Amateurs de jeu de rôle, voici le soft qu'il vous faut. Avec ses graphismes en 600 x 600 et ses décors hyper détaillés, Baldur's Gate II est magnifique. Le premier épisode assurément, déjà plus de 150 heures de jeu, et ce nouveau opus prendra 300 heures à compléter si vous effectuez toutes les quêtes. Vous pourrez en plus reprendre le personnage que vous avez créé précédemment. Vous l'aurez compris, tout est prévu pour que vous ne dissociiez plus de votre PC. À la fois beau et prenant, Baldur's Gate II est certainement le meilleur jeu de rôle actuel.

2



HOMEWORLD CATAclysm

Éditeur : Sierra
Genre : Stratégie temps réel



L'ami de Gen4. Ce n'est ni réellement une suite ni un add-on, mais en tout cas c'est un bon jeu. Moins difficile que son prédécesseur, Homeworld, Cataclysm conserve le très beau moteur de son frère (encore aujourd'hui référence en la matière). Au menu : 12 nouvelles missions et l'apparition du braconnier de guerre, bien efficace pour les attaques surprises. Homeworld Cataclysm est, en son, une véritable nouveauté et son manque d'innovations est vite oublié tant on entre justement, une nouvelle fois, dans le monde merveilleux de l'espace.

3



HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Éditeur : Take-Two
Genre : Action



L'ami de Gen4. Elle est belle et le jeu lui fait honneur, c'est Julie, l'héroïne de Heavy Metal F.A.K.K. 2. Bâti sur le moteur de Quake III, il s'agit d'un jeu d'action à la troisième personne, peuplé de monstres affreux et de gentils très gentils. Antidote, Julie peut manipuler deux armes à la fois. Vous pourrez donc vous battre avec deux pistolets, tenir une épée et un bouclier, ou tenir de très, très grosses armes à deux mains. Le jeu est cependant beaucoup trop court : certains pourront le finir en une journée. C'est yé, mais ça va trop vite !

4



SUDDEN STRIKE

Éditeur : Focus Marketing
Genre : Stratégie

coup de cœur

L'ami de Gen4. Du nouveau dans la stratégie. L'action de Sudden Strike se passe en pleine seconde guerre mondiale. Le soft se veut le plus réaliste possible : l'accent de vos troupes change selon leur nationalité, on peut gérer ses ressources, l'approvisionnement des troupes, les unités de transport... Côté le développeur, a crée un moteur graphique permettant d'atteindre jusqu'à 1000 unités simultanément. Autant dire que c'est magnifique. Sudden Strike plaira certainement à tous les fans de stratégie et de petits soldats !

5



PARIS-MARSEILLE RACING

Éditeur : Infogrames
Genre : Jeu de Course

coup de cœur

Sortie le
11 octobre

L'ami de Gen4. Paris-Marseille Racing est un jeu de course qui surfe sur la vague Madmax Madmax. Au volant de bolides lentils, de la 2CV à la MG Laren F1 - 12 voitures en tout, vous allez traverser les villes de Paris et de Marseille dont les rues ont été reproduites de manière photo-réaliste. Bien évidemment, la circulation sera dense et la police sera de la partie. Pour la échapper, vous devrez faire en que tout conducteur frustré a toujours rêvé de faire : rouler à fond dans les rues de Marseille ou passer sous l'Arc de Triomphe... Du fun à l'état brut !

LA VIE. LA VRAIE.



OCTOBRE 2000

Gen4
PC CD-Rom

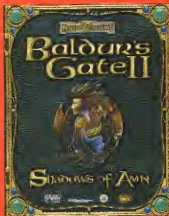
Chaque mois, le meilleur des jeux disponibles sur PC CD-ROM



L' affaire du mois

OFFRE EXCLUSIVE AUCHAN

BALDUR'S GATE II GUIDE DE SOLUCES



379^{F00}

57€78

BIENTÔT
SUR VOS
ÉCRANS



TEST



Rôlez



Baldur's Gate II: Shadows on the Gate

Reprenez la grande aventure !

Pour info

■ [Editeur](#) ■ [Informations](#) ■ [Données techniques](#) ■ [Prix](#) ■ [Date de sortie](#) ■ [OS](#) ■ [Langues](#) ■ [Personnages](#) ■ [Musique](#)

Tout en chiffres

- 2,95 millions de points d'expérience
- 300 sorts
- 20 classes
- 10 compagnons PKU

Versions testées

- Windows 95/98
- Linux
- Mac OS

Adresse Internet

www.baldursgate.com/
bgi002



TOUT LE MONDE SAIT qu'il n'est pas facile de réaliser la suite d'un grand succès. BioWare a pris le parti de l'évolution dans la continuité (!). Baldur's Gate II ressemble donc beaucoup à son prédécesseur mais tout y est amélioré. Le résultat : un jeu de rôle plus riche, plus long et plus difficile. En somme, c'est tout ce que demandent les enrégés qui avaient déjà passé des nuits sur le premier non ? Bref, rangez vos oreillers.

jeunesse



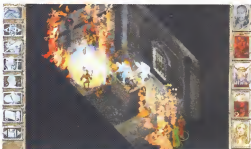
■ SURPRISE, SURPRISE

Cette silhouette est un vrai traquenard. Il en sort de partout.

Baldur's Gate II, Shadow of Amn est le digne héritier de Baldur's Gate, reprenant l'histoire quelques mois après la chute de Saverok.

Rappelez-vous. Dans l'épisode précédent, vous aviez perdu votre papa, qui en fait ne l'était pas vraiment. Vous aviez cherché à comprendre l'acharnement avec lequel on en voulait à votre vie. Il avait fallu terrasser des bestioles ignobles, vous associer à des individus peu recommandables... Pendant ce temps, vous aviez dû quitter votre travail, vendre (afin de subvenir à vos besoins) votre voiture et votre petite amie au plus offrant, et plonger votre téléphone dans l'aquarium. Enfin, vous aviez livré une ultime et âpre bataille contre Saverok, un sorcier aux pouvoirs colossaux. Cette lutte, vous l'aviez gagnée à la force du poignet droit prolongé par une souris. Et puis vous aviez rêvé d'une retraite bien méritée aux côtés d'Imlaan, sur des rives baignées par une eau limpide. Désolé de vous l'apprendre mais les ennuis ne faisaient que

commencer... Baldur's Gate II, Shadow of Amn est le digne héritier de Baldur's Gate, reprenant l'histoire quelques mois après la chute de Saverok. Vous vous réveillerez dans une cellule ressemblant fort à une cage à oiseau. Un homme, du genre



■ RE-LA POISSE. Voilà ce qui arrive lorsqu'on farfouille un peu trop. Ce gars-là, je ne sais pas comment il a fait, mais il a dévasté mon équipe en moins de deux.

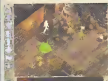
L'interface en détail

Tout est à portée de souris, configurable en raccourcis clavier. Attention, si vous cliquez dans l'inventaire d'un personnage, le jeu s'est plus en pause.

- 1 retour au jeu
- 2 carte
- 3 journal
- 4 inventaire
- 5 caractéristique des personnages
- 6 livre des sorts de magie
- 7 livre des sorts de druide
- 8 options (sauvegarde, etc.)
- 9 repos
- 10 temps (horloge et Pause)
- 11 visage des personnages et niveau de vie
- 12 dialogue
- 13 arme voleur
- 14 détection des trappes et pièges
- 15 désarmer un piège, crocheter une serrure
- 16 se cacher dans l'ombre
- 17 sort d'équipement
- 18 objets prioritaires
- 19 sort d'aptitude
- 20 sorts
- 21 intelligence artificielle



Cinq nouveautés



Les développeurs de Baldur's Gate II n'ont pas fait l'erreur de produire un clone de leur premier succès. Voici cinq nouveautés parmi la myriade de modifications apportées au jeu original.

LA RACE DEMI-ORC

■ Ces brutes à la force véhérente font d'excellents guerriers ou barbares. Bon, ils ne sont pas super forts aux échecs ou au bridge, mais ils battent des records question bourse-pif.

UNE NOUVELLE CLASSE, LE MOINE

■ Véritable bête au kung-fu, le moine fait de gros dégâts avec ses pieds et ses poings. Son corps offre une grande résistance qui s'améliore avec le temps.

UNE ARME DANS CHAQUE MAIN

■ Vous pouvez désormais spécialiser votre personnage dans les armes à deux mains, les armes à une main et même dans le maniement de deux armes à la fois.

LES SORTS EN 3D

■ La magie d'aujourd'hui est par exemple un sort lancé par une trappe. Les effets produits sont très impressionnants et sont gérés en 3D par votre carte.

FINI LA LECTURE

■ Certains livres permettant au joueur d'améliorer ses aptitudes physiques ou intellectuelles dans Baldur's Gate I. Les développeurs ont décidé de la supprimer.

litas. Derrière votre cage se trouvent deux autres cellules, elles contiennent Jahaera et Mmsc. Elles sentent cependant bien fermées et il va falloir trouver le moyen de les ouvrir... Bon. Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'on n'est pas vraiment dépaycé lorsqu'on débute Baldur's Gate II, Shadow of Amn. C'est une suite qui, visiblement, n'ambitionne pas de révolutionner le genre, mais qui cherche plutôt à peaufiner ce qui n'était pas vraiment parfait dans le premier épisode : ça ne saute pas forcément aux yeux mais tout a été revu à la hausse.

Un grand classique

Pour ceux qui sortirait d'une retraite prolongée sur la planète Mars, Baldur's Gate II, comme le premier, est un jeu de rôle basé sur



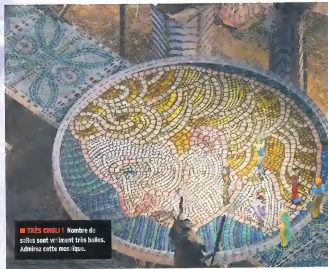
■ **LE LABORATOIRE** Dans le cage à oiseaux, c'est vous, à moitié dans le coma...



■ **TO BE OR NOT TO BE** Cette pièce de théâtre est pathétique. Il faut dire que l'un des acteurs a été enlevé et remplacé au pied levé. Encore un bosalot pour moi.

la deuxième édition des règles AD&D (Advanced Dungeon & Dragon). Et pour ceux qui ne savent pas ce qu'est un jeu de rôle, eh bien il serait temps de s'y mettre ! Tout commence comme d'habitude par la création de votre personnage. Elle est cruciale car vont en dépendre entre 60 et 200 heures de jeu ! Contrairement au premier opus, vous ne commencez pas au niveau d'expérience 1 mais avec 89 000 points d'expérience correspondant au niveau 7 ou 8 selon la classe choisie. Précisons d'emblée que vous pourrez importer votre

personnage de Baldur's Gate (je ne veux pas entendre parler de Planescape Torment ni d'Icewind Dale) et qu'il sera crédité de l'expérience sus-citée tout en conservant ses particularités. Après avoir choisi le sexe de votre perso, vous aurez le plaisir de constater que 11 nouveaux portraits complètent les 20 déjà présents dans le premier opus. Au passage, l'apparition de cicatrices et de piercing divers et variés sur ces nouvelles têtes traduit l'expérience mouvementée qu'a vécu le héros depuis le premier épisode.



■ **TRÈS CHOLI** Nombre de villes sont vraiment très belles. Admirez cette mosaïque.



■ **TU VA PARLER, OUI ?** Interroger le menant est une des clefs de la réussite.

Au rayon races, on trouvera en plus de l'humain, l'elfe, le demi-elfe, le gnome, le petit homme, le nain et le tout nouveau demi-orc. Inutile de dire que cette dernière race se distingue par sa grande force et son intelligence... hum, comment dire... limitée. Vient ensuite la délicate question de la classe.

L'embarras du choix

Trois ont été rajoutées en plus des huit originales (guerrier, ranger, paladin, prêtre, druide, mage, voleur et barde) : le sorcier, le moine et le barbare. Le sorcier connaît moins de sorts que le mage mais peut les lancer plusieurs fois, le moine est spécialisé dans les arts martiaux, tandis que le barbare est une version débridée, un peu plus primitive, du guerrier de base, pouvant se mettre en colère de



façon dévastatrice. Que les novices se rassurent (s'il en reste encore !), il est encore plus compliqué de définir son personnage qu'il n'y paraît, car en plus des classes, on doit, la plupart du temps, décider d'une spécialisation liée à la classe. Bref, viennent ensuite l'alignement, qui trace les grandes lignes de votre caractère (bon, méchant, neutre, etc.), les capacités de votre perso (force, intelligence, etc.), les aptitudes concernant le maniement des armes, l'apparence du héros et enfin, son nom... oui ! L'aventure

peut commencer. Votre premier gros objectif est de vous échapper du laboratoire souterrain dans lequel vous êtes retenu prisonnier. Dès les premières minutes de jeu, on s'aperçoit que Baldur's Gate II demande une certaine familiarisation avec les jeux de rôle en général et l'interface du jeu en particulier. Les premiers combats sont plutôt costauds et font intervenir des sorts. De la même manière, on rencontre assez rapidement des trappes, des objets sur lesquels il faut agir, etc. Les

L'essor d'un genre

Après Diablo et les atabé-rie, c'est Baldur's Gate qui a véritablement créé un genre de jeux d'aventure-rôle : les Baldur's Gate Chronologie.



BALDUR'S GATE • TALES OF THE SWORD COAST

- **Date de sortie** janvier 1999
- **Innovations** beau, riche, long, Baldur's Gate a révolutionné le monde des jeux de rôle



PLANESCAPE TORMENT

- **Date de sortie** février 2000
- **Innovations** plus grande interaction entre les PNJ et le héros. Beaucoup d'humour dans une histoire très noire. Nombreuses améliorations de l'interface.



ICEWIND DALE

- **Date de sortie** septembre 2000
- **Innovations** presque aucune. Orienté action façon Diablo II mais avec la rigidité des règles AD&D. Un univers glacial appuyé par de beaux décors.



BALDUR'S GATE II, SHADOWS OF AMN

- **Date de sortie** octobre 2000
- **Innovations** nombreuses. Des effets en 3D, de nouvelles classes, une plus grande profondeur des PNJ, un univers plus vaste



■ **JARDIN SOUTERRAIN** Les concepteurs de Baldur's Gate II: Shadows of Amn ne mangent vraiment pas d'imagination !

France.sports.com

Interviews

Analyses

Résultats

Calendrier

Fantasy D1

Directs

Basket

Natation

Equitation

Athlétisme

Handball

Volleyball

Football

Cyclisme

Escrime

Gymnastique

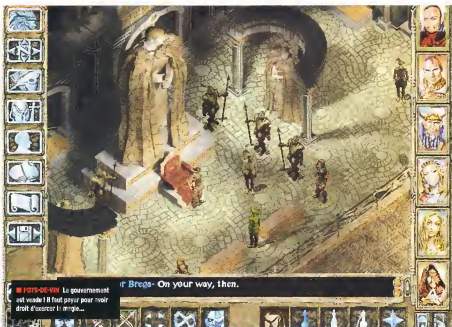
Judo



**Toute l'actualité du football
en direct et en continu sur Internet**

Retrouvez toute l'actualité sportive en temps réel, l'intégralité des résultats du jour, les dernières statistiques et les premières analyses. Vivez l'exploit et l'émotion en direct et en continu avec France.sports.com qui vous relie au monde du sport d'un simple clic.

www.france.sports.com - Tous les sports en direct



■ **POTS-DE-VIN** Le gouvernement est vade! Il faut payer pour avoir droit d'exercer la magie...

ir Brega- On your way, then.

Baldur's Gate II demande une certaine connaissance des jeux de rôle en général.

petits nouveaux vont donc avoir un peu de mal au départ. À votre sortie du laboratoire, vous allez découvrir que vous êtes en territoire Amd, dont on avait déjà entendu parler dans Baldur's Gate I. La surprise vient du fait que dans cette contrée, l'exercice de la magie est contrôlé et monopolisé par une sorte de guilde de magiciens qui fait la pluie et le beau temps. Surprise : impossible d'exercer la magie dans les rues sous peine d'emprisonnement. Résumons, le but est de délivrer

limoen, emprisonnée juste après vous avoir délivré. Pour y arriver, vous devrez mener à bout un nombre incalculable (ou presque : plus d'une centaine) de sous-quêtes. Même si elles ne sont pas toutes reliées directement à votre objectif, sachez que l'achèvement d'une

quête permet aux personnages de votre équipe d'obtenir de précieux points d'expérience et de l'équipement. Très vite, on s'aperçoit que Baldur's Gate II bénéficie d'un grand nombre d'améliorations par rapport au premier volet. Au cours de la partie, vous allez pouvoir



■ **ANTI-ESCLAVAGISTE** Une de vos missions est de délivrer des esclaves. Grosse baston pour la bonne cause en perspective.

Les fous qui bâtissent fort

MA300 Ces gens là sont un peu frappés, et pas seulement parce qu'ils sont dégoûtés!



Il y a ceux qui se contentent de jouer aux JDR et ceux qui vont au-delà. Ces derniers sont prêts à vraiment vivre leur passion. Exemple à Guédelon, en Bourgogne, ces 35 personnes qui se sont mis en tête de construire un château fort dans le strict respect des

techniques du XII^e siècle. Et cela va leur prendre... 25 ans ! Il faut dire qu'ils n'utilisent que l'eau, la pierre, la terre, le sable et le bois. Mais bon, reconnaissons que leur truc marche : 40 emplois créés, et 90 000 visiteurs en 1999. Allez, au boulot !

We move the information that moves your world.

adaptec

NOUVEAU

EASY CD CREATOR 4 DELUXE

MP3

MUSIQUE

INTERNET

SAUVEGARDE

*Votre CD
est servi !*

Vous avez
un Mac? Demandez
Toast 4 Deluxe.

Votre graveur de CD va chauffer.

Easy CD Creator™ 4 Deluxe vous ouvre tout un nouveau monde de possibilités, bien au-delà de ce que permet le logiciel livré avec votre graveur de CD. Vous pouvez maintenant créer vos propres CD au départ de fichiers MP3, de vieux 33 tours ou de cassettes audio. Mais aussi retoucher, perfectionner et partager vos photos ainsi que vos séquences vidéo ou encore sauvegarder vos données importantes et les



recupérer rapidement grâce au nouveau logiciel Take Two™. Tirez le meilleur parti de votre musique, vos données, vos photos et vos séquences vidéo avec Easy CD Creator 4 Deluxe. Pour vous aider à créer vos propres CD, le coffret contient également un étiquetteur de CD, des étiquettes et un câble pour connecter votre chaîne stéréo à votre ordinateur.

<http://www.adaptec-europe.com>

Disponible chez Direct Price, Fnac, Surcouf ou chez votre revendeur habituel.

©1999 Adaptec, Inc. Tous droits réservés. Adaptec, le logo Adaptec, le logo Adaptec, Easy CD Creator et Take Two sont des marques d'Adaptec. Les autres noms de produits ou de sociétés sont des marques de leurs propriétaires respectifs. Ce logiciel est conçu pour être utilisé sur des ordinateurs équipés d'un lecteur de CD-ROM. Les autres noms de produits ou de sociétés sont des marques de leurs propriétaires respectifs. Ce logiciel est conçu pour être utilisé sur des ordinateurs équipés d'un lecteur de CD-ROM. Les autres noms de produits ou de sociétés sont des marques de leurs propriétaires respectifs.

**ACHETEZ
VOS JEUX VIDÉO
MOINS CHERS !**

PC - MAC - DREAMCAST - PS2 - PLAYSTATION - GBC - NINTENDO 64

Nos nouveautés sur PC :

Ex : 319 FRF

(x public 369 FRF)

Sims Add On Living large : 179 FRF

(prix public 189 FRF)

Valdur's Gate 2 : 329 FRF

public 379 FRF)

Ages of empire 2 :

The conquerors : **229 FRF**

(prix public 249 FRF)

Homeworld Cataclysm : 229 FRF

ix public 249 FRF)

Nos accessoires sur PC :

Full Analog Gamepad

Digital USB : 219 FRF

(x public 279 FRF)

Sidewinder Dual Strike

(Pad Spécial Jeux 3D) : **249 FRF**

(prix public 299 FRF)

des milliers d'autres titres sur Consoles et PC sur notre site : www.blackorange.com

6000 logiciels

Livraison en 4h sur Paris

24h en France et 72h en Europe

Frais de port à 1 FF

Commander sur internet www.blackorange.com (paiement ultra-sécurisé)

ou téléphonez au 0 811 800 004 (coût appel local)

BON DE COMMANDE À RETOURNER À BLACKORANGE :

B.P. 237 - 92604 Asnières Cedex

PRODUITS	PRIX
FRAIS DE PORT France : 1 FF - Europe : 40 FF	
TOTAL	



énigmes qu'il faut résoudre avec sa tête, et pas seulement en transformant des orcs en grenouilles. Par exemple, un génie vous pose une colle du genre : la fiancée de machin a deux fois l'âge qu'il avait lorsqu'elle était moitié moins vieille que lui lorsque..., etc. Elles sont parfois difficiles à résoudre mais l'utilisation de la sauvegarde permettra à tout le monde, y compris aux mous du bulbe, de s'en sortir. Une multitude

d'autres modifications viennent dépayser les accros de Baldur's Gate et en améliorer la jouabilité. Par exemple, on peut désormais annoter son journal ainsi que le livre de quêtes (merci Planescape), on peut faire disparaître l'interface et jouer en plein écran. Le *pathfinder* des personnages a aussi été nettement amélioré. Sa qualité est réglable pour permettre aux petites configurations une jouabilité honnête. En revanche, avec une

machine suffisamment puissante, fini le PNJ qui part à l'autre bout du monde parce qu'il a un collègue qui lui bloque le passage. Dans Baldur's Gate II, les personnages se poussent et se fauillent intelligemment. Du côté des batailles, et il y en a un paquet, croyez-moi, le système est toujours à peu près le même. Vous pouvez jouer en temps réel ou au tour par tour en appuyant sur Pause. Il est même possible de configurer le jeu de telle façon qu'il se mette sur Pause à chaque tour ou dès qu'un de vos personnages se fait blesser, etc.

Magic mushrooms

Les combats gagnent en intensité et en complexité grâce, notamment, à l'utilisation de la 3D dans les sorts. Les effets produits sont très impressionnants et



PLAN DÉTAILLÉ La carte indique maintenant le nom des bâtiments cruciaux.



FLIEUR BLEUE Mince alors, si je m'attendais à rencontrer Nicolas le jardinier au beau milieu de cette aventure. Alors, Nico, en bise ? Mais où a-t-il mis son légendaire chapeau ?

OPINION



STÉPHANE

Je sais ce que vont dire les mauvaises langues : graphisme un peu désuet, goût de déjà-vu, Baldur's Gate II n'innove pas assez... Certes, mais essayez-le pour voir. Moi, j'y suis entré comme dans du beurre, tout pareil que dans le premier, et je crois bien que je vais être obligé de le finir (désolé pour ceux de la rédaction qui voulaient la version) pour dormir en paix. Et puis, le jeu regorge quand même de petites nouveautés, monstres, sorts, interface, etc. Pour moi, c'est le meilleur jeu de rôle sur PC.

Les combats gagnent en intensité et en complexité grâce, entre autre, à l'utilisation de la 3D dans les sorts.

s'intègrent parfaitement aux décors. On trouve aussi plein de nouvelles bestioles parmi lesquelles les trolls, qui désormais se régénèrent en cours de combat et ne peuvent être véritablement tués que par le feu ou l'acide (une bonne flèche y pourvoira). Il y a aussi des champignons montés sur pattes, très agressifs, bref, plein de surprises dont une, que je n'ai pas encore eu la joie de rencontrer, et qui prendrait tout l'écran ! Comme dans Baldur's Gate, il est possible de jouer en réseau ou par Internet avec cinq autres personnes, sachant que chacune d'elles doit posséder sa version du jeu.

Bonnes résolutions

Le mode Multijoueur est identique au mode Solo, mêmes règles, même principe de jeu. Chaque joueur peut quitter le jeu et laisser son personnage être contrôlé par son intelligence artificielle. Graphiquement, en dehors de la 3D,



■ LA GUERRE. Les combats sont devenus encore plus impressionnants avec les sorts en 3D. Admirez plus particulièrement celui du centre !

qui apporte un véritable plus sur certains détails et sur les sorts, le changement majeur est la possibilité de jouer à des résolutions plus hautes que 640 x 480. Officiellement, la résolution la plus

haute tolérée est 800 x 600 mais il semble possible de monter jusqu'à 1 024 x 768 avec, comme conséquence, quelques petits décalages de l'interface. Il faut aussi reconnaître que les décors sont dans l'ensemble beaucoup plus soignés que dans Baldur's Gate I. On trouve des salles vraiment magnifiques, si bien que le plaisir d'explorer n'en est que meilleur. Les sons sont toujours de bonne facture, même si certaines ambiances récurrentes finissent par être un peu énervantes, et la musique est agréable sans être lassante. Le nombre de dialogues subtils a été nettement augmenté et les voix (en version anglaise) sont très bien faites.

Bref, une suite à la hauteur des espérances, peut-être trop semblable à son modèle. Elle s'adresse donc en priorité aux fans, ou aux novices suffisamment motivés pour prendre le train en route.

- Stéphane Prince

OPINION



LUC-SANTIAGO

Je me suis déjà fait avoir avec Diablo II en jurant très fort qu'on ne me referait plus le coup de la suite. Eh bien en fait, si Baldur's Gate II, c'est bon, mangez-en. Tellement d'ailleurs, qu'on en reprend ! Bref, si vous avez aimé le premier, vous replongerez ! Même si les changements sont d'ordre formel, la magie opère une fois encore, peut-être pour la dernière fois. Cela dit, les débuts, même s'ils sont bien accueillis, ne sont pas les bienvenus : la prise en main est délicate et la difficulté, réhaussée : attention !



■ GROSSE ERREUR. Ces gens n'avaient pas vraiment le sens de l'hospitalité. Faut pas attendre sans savoir à qui on a affaire.

Le verdict

Baldur's Gate II Shadows of Amn

COMPARATIF

BALDUR'S GATE II, SHADOWS OF AMN

Le meilleur jeu de rôle de l'année et de l'année passée. Vous avez déjà le sens de la stratégie, n'est-ce pas ?

PLANESCAPE TORRENT

Excellent jeu. Planescape change un peu de l'atmosphère médiévale de l'année passée, mais le jeu de rôle reste le même.

KIEWIND DALE

Un mélange de l'année et de l'année passée. Le jeu de rôle est le même, mais le jeu de stratégie est différent.

NIGHT & MAGIC VII

Le meilleur jeu de rôle de l'année passée.

GRAPHISMES

■ Ce n'est pas, pour le moment, que Baldur's Gate II soit vraiment, le meilleur jeu de rôle de l'année. Mais il est le meilleur jeu de rôle de l'année.

1 2 3 4 5

AUDIO

■ Il n'y a rien de ce côté-là pour le moment. On n'a rien de ce côté-là.

1 2 3 4 5

MULTIJOUEUR

■ Il n'y a rien de ce côté-là pour le moment. On n'a rien de ce côté-là.

1 2 3 4 5

POUR : L'ambiance, la longueur du jeu

le plaisir, la beauté du décor, la profondeur des personnages, les personnages, etc. Les décors sont très riches.

1 2 3 4 5

CONTRE : La longueur du jeu

pour ceux qui ne veulent pas jouer pendant des heures.

1 2 3 4 5

NOTE GLOBALE

Baldur's Gate II est une valeur sûre. Vous pouvez investir. Mais attention, l'année s'y est finie, il est très difficile de le battre.

1 2 3 4 5

★★★★★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM : 486 / 16 Mo
■ RECOMMANDÉ : 486 / 32 Mo
■ RECOMMANDÉ : 486 / 64 Mo
■ RECOMMANDÉ : 486 / 128 Mo

Possibilités graphiques

■ Accélération logicielle : ✓
■ Direct 3D : ✓
■ Jels : ✓
■ OpenGL : ✓

Possibilités sonores

■ EAX (SBLive) : ✓
■ Dolby Surround/Digital : ✓

Possibilités multijoueur

■ MOINS DE MOINS DE JOUEURS : 1
■ PC SEUL, 1 - LAN 6 - INTERNET 6
■ CO NECESSAIRE PAR JOUEUR : 1
■ CONNEXION MINIMUM : 20,0 kbps

Ray Muzika

GRAND MANITOU Le producteur exécutif de Baldur's Gate II.



LE VÉTÉRAN Pillier de BioWare, Ray a travaillé sur les deux éditions du jeu.

« À partir du niveau 7, les druides peuvent se changer en différents animaux. »

Est-il possible d'assigner des raccourcis clavier dans Baldur's Gate II ?

Le système de raccourcis clavier est très original et totalement flexible. Vous pouvez définir des touches différentes pour utiliser la même arme de plusieurs manières. Par exemple, vous pouvez définir une touche pour les flèches normales et une autre pour les flèches enflammées. Vous pouvez avoir une touche pour lancer des poisons et une autre pour utiliser la dague en arme de main.

Peut-on importer son personnage de Baldur's Gate ?

Oui, vous pouvez récupérer votre personnage du jeu original et duaddon Tales of the Sword Coast. Vous devrez peut-être le reconfigurer un peu en raison des modifications apportées à Baldur's Gate II. Tous les personnages sont ramené à 89 000 points d'expérience, le maximum autorisé dans le premier Baldur's Gate, sauf si vous les importez de Tales of the Sword Coast, auquel cas votre personnage peut arriver jusqu'à 101 000 points. Une multitude de quêtes pour ceux qui ont persévéré et qui ont passé des nuits veillées sur notre jeu.

Quelles cartes 3D sont supportées ?

La 3D est implémentée via Open GL. Si votre carte ne supporte pas ce format, vous ne pourrez tout de même pas profiter des effets 3D de Baldur's Gate II. Le décor reste en 2D et utilise le moteur Bosworth Infinity. Ce moteur à elle-mêmes à jour et l'une des améliorations apportées est justement l'intégration du support de la 3D. Des choses comme les sorts, le « brouillard de guerre » ou l'aura bénéficient de la 3D.

Quelle est la longueur de Baldur's Gate II, Shadow of Amn ?

C'est un jeu très vaste. Pour atteindre les buts principaux, c'est-à-dire pour suivre le chemin le plus court vers le sort, il faut compter entre 50 et 60 heures de jeu. Si vous décidez de vous aventurer toutes les quilles, d'obtenir le meilleur équipement, etc., il ne faut pas espérer s'en tirer à moins de 200 voire 300 heures.

Pourquoi ne pas avoir intégré de chevaux de monte ?

Cela aurait déséquilibré les combats, d'après les tests d'animations, même le gameplay et même le jeu. ■

HOMEWORLD CATAclysm

Un nouveau jeu dans la saga Homeworld



- 18 nouveaux vaisseaux
- 25 nouvelles technologies à développer
- De nouvelles tactiques de combat spatial
- 17 nouveaux scénarios solo

• Une nouvelle menace • De nouveaux vaisseaux • Un nouveau défi

SIERRA
GAMES
A DIVISION OF ORIGIN
© 2000 Sierra Games, Inc.

Disponible en octobre 2000

RECONSEILLÉ
aux moins de
12
ANS



Un jeu intersidérant !

Homeworld Cataclysm | Le retour de la stratégie en 3D spatiale.

Pour info

■ ÉDITEUR Sierra ■ DÉVELOPPEUR Barking Dog ■ GENRE stratégie ■ JOUEURS 1 à 8 ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX env. 270 F

Si la réalisation et l'aspect novateur de Homeworld en avaient enchanté certains, son ergonomie disons « spéciale » (et spatiale) en avait déçu d'autres. Cataclysm arrive donc pour remettre les pendules à l'heure, contenter les fans et faire taire les grincheux. Hourrah !

Pas évident de décrire Cataclysm. Ce n'est pas un add-on car il n'est pas nécessaire de posséder le jeu original pour jouer, et ce n'est pas une suite car il ne propose quasiment aucune amélioration technique par rapport à son grand frère. Disons donc que c'est un Homeworld Plus sous EPO,

Test en chiffres

- 25 nouvelles technologies
- 18 nouveaux vaisseaux
- 17 missions en Solo

Versions testées

- l'unité anglaise
- aucun bug constaté

Adresse Internet

www.sierra.fr/cataclysm/

une sorte de mea culpa du style : « Notre jeu était bon, nous avons lu vos remarques sur les forums pour en faire un jeu excellent. »

Alerte à Zorglub beach

L'histoire de Cataclysm commence quelque temps après les événements relatés dans Homeworld. Leur planète mère retrouvée, les Kushans auraient pu prendre des vacances tranquilles sur Zorglub 4 et bronzer vert sur des plages de sable mauve. Au lieu de ça, ils ont préféré, pour des raisons politiques aussi obscures qu'une candidature à la mairie de Paris,

travailler dans les coins maillonnés de l'univers jusqu'à trouver une nouvelle raison de se battre. La nouvelle raison de se battre s'appelle la Bête, une entité biomécanique qui, comme toute entité qui se respecte, est mue par un instinct aussi primaire qu'ennuyeux pour les autres : vivre et se développer, quitte à exterminer tout ce qu'elle trouve sur son passage.

Il n'est donc pas question d'entrer dans sa cage avec un fouet pour la faire sauter à travers un cerceau enflammé. Il faudra la détruire ou être détruit. Voilà pour



■ **RENTRE-DEBANS** Certains vaisseaux ont vraiment une façon bizarre de vous témoigner leur affection.



■ **FÊTE DE CAMP** Mon vaisseau mère vient de rendre l'âme. L'occasion pour la Bête de faire griller des Chamallows autour du feu.

Une interface époustouflante

EN MOUSTIQUE ET À L'ON. Revue et corrigée, l'interface se rapproche de la perfection.



1. Ces barres d'état vertes vous indiquent le niveau d'avancement des unités en cours de construction.
 2. Les barres d'état bleues vous renseignent sur l'avancement des recherches scientifiques en cours.
 3. Le menu contextuel lié au clic droit permet d'effectuer toutes les actions possibles avec l'unité sélectionnée. Amélioré depuis Homeworld, il ne nécessite plus de cliquer exactement sur l'unité concernée pour l'obtenir. On passe donc moins de temps à s'ennuyer qu'à jouer, ce qui est une bonne chose.
 4. Ces chiffres vous indiquent le nombre total de vos unités et le nombre maximum que votre vaisseau mère est capable de gérer.
5. Ici se trouve le détail des unités sélectionnées, triées par genre. Un simple clic sur un nom suffit pour préciser sa sélection.

le scénario qui motive la campagne. Il n'est pas totalement original, mais sans vous en dévoiler plus, je peux vous dire qu'il se laisse suivre gentiment, à petits coups de jolies cinématiques entre deux missions.

Astronef opera

Comme en attestent les captures, Cataclysm reprend le moteur de Homeworld et très franchement, le bougre se porte très bien pour son âge. On retrouve tout ce qui faisait de Homeworld un jeu jeu contemplatifs : le ballet des astronefs dans des nébuleuses colorées, le grondement sourd des vaisseaux mères, les dogfights épiques entre des chasseurs agiles et des frégates à la puissance de feu impressionnante... Un vrai régal pour les yeux. Pour ne rien gâcher, les bruitages sont eux aussi excellents et la musique, bien que décevante par rapport à celle du premier volet, vient parfaire une ambiance déjà très envoiement.

Si la réalisation a si peu évolué, c'est que Barking Dog, l'autre équipe de développement

de Ground Control, a préféré se concentrer sur le fond plutôt que sur la forme. Et au fond d'un jeu de stratégie, que trouve-t-on ? « Le gameplay ! » Merci madame, vous gagnez un filet garni et une croisière d'un an en Antarctique avec le Teigner. Ça vous apprendra à intervenir dans mon test.



■ **MOUSTIQUES** Vu le nombre d'adversaires, mon vaisseau mère a, tout au plus, l'espérance de vie d'un éphémère.

Cataclysm reprend le moteur de Homeworld et très franchement, le bougre se porte très bien pour son âge.

Où en étais-je ? Oui, le gameplay. L'idée gouvernant la réalisation de Cataclysm est aussi simple qu'efficace : garder tout ce qui faisait de Homeworld un jeu novateur et à la forte personnalité et y ajouter des éléments plus classiques qui ont fait leurs preuves dans les meilleurs jeux de stratégie.

Parmi ces éléments, le brouillard de guerre. Je ne vous ferais pas l'insulte d'expliquer ce que c'est... Et puis si, je vous fais l'insulte : c'est une limite au champ de vision du joueur qui l'empêche, sans effectuer de reconnaissance, de savoir ce qui se passe aux quatre coins de la carte. Pimentant le jeu Solo, son apparition profite surtout au Multijoueur où les embuscades et les parties de cache-cache permettront enfin de tirer parti de la verticalité jusqu'ici sous-exploitées de Homeworld.

Autres vieux brisards de la stratégie temps réel, des waypoints autorisent désormais le joueur à

Nouvelles recrues

Avec le souci de donner une plus grande variété tactique au jeu, les développeurs ont ajouté une flaque de nouvelles unités. Coup de zoom sur trois nouveaux moyens de faire des misères à l'adversaire.

Mimic



Comme leur nom l'indique, ces unités kamikazes peuvent modifier leur apparence à loisir, « morphant » en un vaisseau plus puissant pour jouer l'entox, en une unité ennemie pour infiltrer discrètement les lignes, ou en un astéroïde pour jouer à 1,2,3 Soleil.

Leech



Ces unités se collent telles des sangsues aux vaisseaux adverses pour leur faire perdre peu à peu de leur énergie. Plus que des vampires me parlez ! Un peu comme un chef de rubrique sur un presseur en somme (Aïe, non Luc, pas taper !)

Sentinelle



Ces unités sont à même de hisser un champ de force pour abriter vos vaisseaux des tirs adverses. Ils seront pratiques pour les missions de protection, d'escorte et serviront mis à contribution pour protéger les bâtiments lourds trop vulnérables.



■ **GRAND ÉCRAN** Les combats de Homeworld Cataclysm n'ont rien à envier à ceux de La Guerre des étoiles.

OPINION



FRED D.

Cataclysm ne crée plus l'événement comme l'avait fait Homeworld, mais grâce à ses nouvelles unités (vive le Mimic), les armes secondaires inédites et surtout un aspect tactique approfondi, il gagne aisément sa place au panthéon des jeux de stratégie. Je vous recommande surtout le Multijoueur qui s'est beaucoup amélioré.

assigner un chemin à ses unités. Il n'y a encore rien de révolutionnaire là-dedans mais c'est tout de même bien venu dans la mesure où, fog of war oblige, les patrouilles sont devenues plus nécessaires que jamais.

Parce que les collecteurs en avaient marre de bouffer de l'astéroïde, Barking Dog a aussi ajouté une nouvelle source d'énergie. Les cristaux, « énergétiquement » plus denses, sont aussi beaucoup plus instables et explosent à la moindre étincelle en pulvérisant les unités alentour. Comme vos collecteurs doivent les ramener au vaisseau mère pour leur traitement, ils deviennent un moyen comme un autre d'infliger de lourds dégâts et constituent un des nerfs de la guerre en Multijoueur.

Faites vos choix !

Le vaisseau mère, puisqu'on en parle, est quant à lui devenu un élément central dans la tactique de jeu. Pour pouvoir upgrader vos unités, il faudra lui adjoindre des modules de recherche en sachant que sa capacité d'accueil est limitée. Cela implique qu'il faut faire des choix entre différentes options technologiques, choix qui s'avèrent déterminants pour la victoire. Rassurez-vous, P.A. est parfaitement au courant de l'importance de ces modules car c'est en général les premières choses qu'elle cherche à détruire dans votre flotte.

De nouvelles unités viennent enfin jouer les cerises sur un gâteau déjà bien appétissant. J'ai tout particulièrement apprécié les Mimics et leur capacité à changer d'apparence. Grâce à eux, on peut enfin s'attaquer en fourbes en

Centre d'essai

Homeworld Cataclysm

EN UN CLIN D'ŒIL

INSTALLATION

- Programme d'installation simple
- Installation des drivers OpenGL
- Installation de l'éditeur de cartes Multijoueur
- 400 Mo sur le disque dur

ACCESSIBILITÉ

- L'interface est un modèle d'ergonomie
- La campagne prend rapidement aux trépas
- La difficulté est parfois mal dosée
- Il est parfois dur de se repérer en 3D

PERFORMANCES GRAPHIQUES

	PROCESSEUR	Prix 266	Prix 333	PIE 400	Coloris 400	Pentium III 500
	RAM	32	64	64	128	128
Voodoo 2 Diamond Monster 3Dx	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
Voodoo 2 Diamond Monster 3Dx	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
Voodoo 3 3dfx Voodoo 3 3000	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
Voodoo 5 3dfx Voodoo 5	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
Riva TNT Creative Graphics Blastor TNT	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
TNT 2 Creative 3D Blaster TNT 2 Ultra	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
GeForce	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
GeForce 2	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
Matrox G400 Millennium G400	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
Rage 128 ATI Rage Fury	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					

LEGÈRES

Ne fonctionne pas

Pas possible

Acceptable

Parfait

MOTIVATION

Cataclysm est beaucoup plus intéressant en Multijoueur que Homeworld, et sa campagne Solo ne déçoit pas. La guerre en chiffres, en courbes et en images (beau jeu, jeu en images)

◆

Notes Multijoueur

◆

Notes Solo



SI LE LUXE DEVIENT ACCESSIBLE À TOUS OÙ VA-T-ON ?



49 F le CD-ROM de jeu

payez-vous le luxe de vous offrir toute la collection !
C'est tant mieux pour vous et tant pis si cela ne doit
pas faire plaisir à tout le monde !



>> Dino



>> Distant 3



>> Incoming



>> Mattermind



>> Espace 2



>> Rally Championship

MEDIA
Pocket
de luxe

Pour plus d'informations : www.mediapocket.net

PUISSANT

9 990 F

NEC

10 jeux
et CD-ROM
OFFERTS*

**NEC DIRECTION
SM-800A SP**

Processeur AMD Athlon 800 / 64 Mo SDRAM 133 / DD 20 Go
Graveur 8x / GeForce 2 MX 32 Mo + sortie TV / Modem 56k
Moniteur 17" / Haut parleur avec caisson de basses
10 logiciels multimédia inclis / Garantie 1 an sur site
Réf : SM-800A *voir conditions de l'offre sur le site

289 F



ICEWIND DALE

Ref : PCJEU00653

1 190 F



**ELSA GLADIAC MX
GEFORCE 2**

Carte video 2d-3d / Processeur graphique
NVIDIA GeForce 2 MX / 32 Mo / Livrée
avec le logiciel de lecture DVD ELSAmovie
Réf : 542

ACHETEZ EN LIGNE !

www.ruedocommerce.com

- Assistance téléphonique de 1 an
- Crédit Cetelem possible
- Installation et formation à domicile sur demande

Un numéro : 0811 222 222 (coût appel local)

PAIEMENT SECURISE
CRYPTAGE SSL



■ CRUX DE VINGT

L'entraî-campet de chasser de vampire ne vous sera pas de trop, si ce n'est à tout le monde !

Sang concessions

Dracula II, le Dernier Sanctuaire | Repartez vite à la chasse au vampire !

Pour info

■ ÉDITEUR Index +, Canal+ Multimedia, Wemote ■ DÉVELOPPEUR Index + ■ GENRE aventure ■ JOUABLES 1 ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX env. 500 F

Tout en chiffres

- 5 personnages clés
- 2 draculaïens
- 2 mondes

Version testée

- 64 bits française
- Style graphique et impressionnisme dans l'animation et le jeu
- Son remarquable

Adresse Internet

www.indexgame.com/
@Dracula@DernierSanctuaire

Sans doute agacé par Vampire, la Mascarade et Gabriel Knight III, Dracula s'est dit qu'il était temps de montrer au monde qu'il était le patron chez les suceurs de sang. Deux commerciaux vampirisés plus tard, il a convaincu les gars d'Index+ de donner une suite à ses aventures.

Imaginez la scène : vous êtes un gentil programmeur de jeux vidéo et un type de deux mètres qui se brosse les dents au boudin antillais vient vous voir. Il plante ses yeux translucides dans les vôtres et pointe un doigt crochu dans votre direction. Au bout du doigt, il y a un ongle de dix bons centimètres qui

donnerait des frissons à n'importe quelle ardoise. Une voix caverneuse emplie la salle : « S'il te plaît, dessine-moi un jeu vidéo. »

Une secrétaire mal inspirée fait alors remarquer au gentil petit bonhomme qu'Index+ lui a déjà consacré un jeu vidéo. Même qu'il s'appelait Dracula, Résurrection et que son ambiance et sa fidélité à l'œuvre de Bram Stoker lui avaient valu 4 étoiles dans Gen4 PC n° 128. Le vampire tourne à peine la tête et dit gravement, sans desserrer les dents : « Alors on va faire une suite. » Puis il ajoute à l'intention de la secrétaire : « Allez me chercher une tasse de sang non sucré avec un nuage de lait, on va avoir du boulot. »

Dans de beaux draps (cula)

Vous l'avez compris, c'est donc d'une suite qu'il s'agit. Le Dernier Sanctuaire reprend même à l'endroit exact où le précédent volet s'était arrêté. Vous venez de vous enfuir à l'extrémité du château de Dracula avec Mina, votre chère et tendre, et regagnez Londres. Là-bas, pas question de faire du tourisme car Mina, mordue par Dracula, est

L'infâme veut vous piquer votre gonsette, devenir le maître du monde et... vous tuer.



■ **YO MAN** Ce qu'il y a de bien avec les yeux translucides, c'est qu'on peut faire du vélo la nuit. Vous l'imaginez un cycliste, vous ?



■ **HEDOR** Ce truc hideux et plein de dents veut simplement vous bouffer tout cru.

malade et ce dernier compte bien venir se venger. L'infâme veut vous piquer votre gonzesse, devenir le maître du monde et, accessoirement, vous tuer. Bref, il y a du pain sur la planche.

Vous commencerez l'aventure à Carfax, la résidence londonienne du méchant, à la recherche de quelques indices. D'emblée, des espèces de chauves-souris géantes viendront vous rappeler que vous n'êtes pas dans une garden-party et qu'il va falloir jouer serré pour venir à bout des deux CD du jeu.

Le seigneur des agneaux

Par rapport au précédent volet, le moteur de type Omni-3D et l'interface n'ont subi que peu de changements. Vous vous baladez dans des décors pré-calculés en cliquant là où il est possible de cliquer. L'avantage de ce type de moteur, c'est qu'il permet des graphismes somptueux qui n'ont que le mouvement à envier aux scènes

Ils sont parmi nous !

VAMPIRES RÉELS ? On trouve sur le Net des gens qui prouvent l'existence des vampires !



Bien que légèrement abscons et presque dépourvu d'images, le site *Vampiric People Resource's Page* (<http://www.vampiricpeople.com/>) propose d'éclairer votre lanterne sur les vampires réels : tout est rassemblé sur le site pour prouver leur authenticité. On y apprend qu'ils ne sont pas immortels (ils vivent juste légèrement plus longtemps que les humains), qu'ils tuent rarement leurs victimes et qu'ils souffrent en vérité d'un virus qu'ils transmettent à des volontaires. Canular ou révélation ? Jetez aussi un coup d'œil sur cette page (<http://www.useless.net/~nyssa/vamp.html>) : un témoin parle de vampires qu'il semble avoir rencontrés. Édifiant !

cinématiques. Les graphistes ont d'ailleurs bien travaillé les lumières pour reconstituer une ambiance digne du roman de Stoker. Petite nouveauté tout de même dans l'interface : il est enfin possible de combiner les objets de l'inventaire.

Le principe de jeu est lui aussi inchangé : comme dans *Atlantis* ou *Riven*, vous ramassez des objets pour résoudre des puzzles et activer des mécanismes qui débloquent votre situation. De temps à autre, des phases d'action réclameront que vous vous débarrassiez d'un monstre en lui tirant dessus, en brandissant un crucifix ou en lui tirant la langue. Avec les cinématiques, ces phases sont assez

appréciables dans la mesure où elles donnent du mouvement à un jeu essentiellement réflexif.

Si *Dracula* premier du nom était assez corsé, les auteurs ont rehaussé la difficulté de ce deuxième volet à tel point que certaines énigmes épuiseront vos neurones, comme Laure Sinclair épuise ses portemanteaux dans ses célèbres films de gymnastique. Le problème, c'est que ce n'est pas nécessairement la sophistication d'un puzzle ou d'un mécanisme qui fait sa difficulté mais des détails liés à la réalisation ou au scénario.

Je m'explique : eu cours de votre aventure, vous croirez souvent être bloqué parce que vous n'avez pas vu

Q & R

FRANÇOIS VILLARD
Chef de projet

Quels sont, selon vous, les principaux apports de ce deuxième volet par rapport au premier ?

Il y a de nouveaux décors. Le premier opus se déroulait entièrement en Transylvanie, avec Dracula II, le joueur commençait à Londres, ce qui permettait d'avoir des notions de décors et d'ambiances différentes. Dracula II est plus long, de nouveaux personnages entrent en scène et il y a possiblement des niveaux de difficulté différents avec, cette fois-ci, la possibilité d'échouer, dû à l'introduction du Game Over.

Les graphismes du jeu sont-ils de ses points forts : sont-ils purement fictifs ou ont-ils été conçus d'après une documentation ?

Les décors ont tous été inventés pour le besoin du jeu et, bien évidemment, la phase de documentation a été très importante pour atteindre ce résultat.

Lorsqu'un jeu marche, on a généralement droit à une suite... voire à plusieurs : Dracula III est-il d'actualité ?

En tant qu'auteur, il existe ce que j'appellerais la « tentation de la trilogie » : à l'instar de *La Guerre des étoiles* et *Conan*, mais elle doit correspondre à une attente des joueurs, donc, pour l'instant, le troisième épisode du conte Dracula n'est pas d'actualité. Seul si la demande est forte. Dracula trouvera bien un moyen de revenir, comme au bon temps des films de la Hammer.



■ **Atmosphère d'ambiance**
L'architecture et le
vieux régime de
grands hôtels de Paris.

OPINION



ARNAUD

Voici un jeu sans histoire et propre sur lui. Ses jolis graphismes lui confèrent une ambiance sinistre de bon aloi et l'aventure, sans être captivante, sans être captivante. J'ai néanmoins été déçu par le classicisme du jeu qui ne propose rien de vraiment neuf par rapport à son prédécesseur. Peut mieux faire.

Dans les phases d'action, vous devrez vous débarrasser des monstres à coups de flingue, en brandissant un crucifix ou en leur tirant la langue.

Guide du petit serrurier vampirisé

Arrivé dans les égouts, vous devrez débloquer une porte pour pénétrer dans une salle de cinéma : le Shys. Le problème, c'est que vous vous trouvez face à un ancre de la digicode tellement tiré par les cheveux qu'il vous rendra aussi cheveu que le Tsigand.

Le barillet



Dans la serrure, introduisez la clé à barillet trouvée à Caritas. Notez les chiffres de la tablette et le symbole à droite de la serrure. N'oubliez pas de serrer les genoux si vous ne voulez pas que votre Gen4 PC tombe par terre.

La tirette



Dans l'inventaire, combinez la tirette maintenant séparée du barillet avec le carnet de Dracula. Alignez la pointe de la tirette sur le symbole précédemment observé, mettez vos lunettes à vampires et notez les chiffres qui apparaissent.

Le code



Les chiffres de la tablette donnent à la fois la position et l'ordre des chiffres du code d'entrée. Une fois le code reconstitué, réglez le barillet et insérez-le dans la serrure. Shazam ! La porte est ouverte.

le demi-pixel sur lequel il fallait cliquer pour progresser. Énervant aussi, le fait d'accomplir certaines actions sans trop comprendre la logique qui les gouverne. Comment penser, par exemple, qu'il faille aller chercher une bougie pour mettre feu à des bouts de bois et de tissu alors qu'on a des allumettes dans sa poche ?

Pieu mieux faire

Certes, ces petites incohérences ne font pas de Dracula un mauvais jeu mais elles sont tout de même regrettables. Et puis, pour en finir avec les défauts, on pourrait reprocher aux gens d'Index+ leur manque de prise de risque : rechignant à changer une formule qui gagne, ils ont sorti un jeu très proche du premier, un « Dracula II, le retour de la vengeance qu'il revient qu'il est pas mort » en quelque sorte. Du coup, on se retrouve avec



■ **VAMPIRETTES** Mordez-moi ! Mordez-moi ! C'est moi qui vous le demande. Et ensuite, on passera à des choses plus... sérieuses ! Miam miam !

un jeu aussi dirigiste et linéaire que son prédécesseur et c'est bien dommage. Ces défauts mis à part, Dracula II le Dernier Sanctuaire reste un jeu plaisant dont l'ambiance inquiétante et les graphismes léchés

reviront de nombreux aventuriers. Vous promenant de l'Angleterre à la Transylvanie, il vous promet un beau périple et laissera votre cerveau exsangue. ■

- Arnaud Cuéff

Le verdict Dracula II, le Dernier Sanctuaire

COMPARATIF

- **GABRIEL NIGHT III**
Niveau classe au fond et histoire de requiem. Gabriel Night III dispose d'un scénario en béton.
- **DE SANG FROID**
Un jeu tendu et mesuré et qui tire la part belle à l'espionnage. Ambiance froide sans être glaciale.
- **THE LONGEST JOURNEY**
Un jeu d'aventure fantastique très bon et accessible. Le moins est sans doute.
- **DRACULA II, le Dernier Sanctuaire**
Un jeu d'aventure très bon et accessible. Le moins est sans doute.

GRAPHISMES

■ Les graphismes sont tirés du bon vieux, plutôt au niveau de celui obtenu pour accuser l'ambiance respectivement de l'Index.



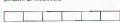
AUDIO

■ Les sons sont les meilleurs soit de bonne facture, mais la bête tendre ne peut pas être mauvaise.



MULTIJOUEUR

■ Il y a une seule mode ? Dracula II est un jeu pour plusieurs joueurs, mais il n'y a pas de mode à deux.



POUR : Tout un club grand public. Le jeu est vraiment très bon et l'ambiance est réussie. On est vraiment dans l'atmosphère du roman de Bram Stoker.

CONTRE : C'est un jeu un peu trop linéaire. Le premier Dracula et le second des mêmes défauts. Trop linéaire, trop simple, ça manque d'originalité et d'énigmes.

NOTE GLOBALE

Une suite honorable sans innovation majeure. Le scénario n'est qu'un prétexte pour nous pousser vers des énigmes carées et de beaux décors.



Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- **MINIMUM** : 286 MHz & 32 Mo
- **RECOMMANDÉ** : 386 MHz & 32 Mo
- **RECOMMANDÉ** : 486 MHz & 32 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- **Accélération logicielle** : ✓
- **Direct 3D** : ✗
- **32 bits** : ✗
- **OpenGL** : ✗

POSSIBILITÉS SONORES

- **EXL (SPEAKER)** : ✗
- **Dolby Surround/Digital** : ✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

- **Nombre maximum de joueurs** : PC SEUL, 2 + LAN, 4 + INTERNET, 4
- **CO NECESSAIRE PAR JOUEUR** : ✗
- **CONNEXION MINIMUM** : ✗

Les nouveautés d'abord !



BECKMAN ARTHUR *1926-1990*
Child Care/Infant Care - 5600 Wynn - Tel. 94 04 21 71 14

BECKMANN HANSEL SAUND-SEARLES *1909-1990*
Child Care - 1027551 Mainway Ave - Tel. 02 22 51 70 08

BECKMANN ROYELLE STUBBS *1911-1990*
Tel. 02 22 78 97 97

BECKMANN THOMAS *1910-1990*
Tel. 02 22 78 97 90

BECKMANN ELEANOR *1905-1990*
Tel. 02 22 40 20 20

BECKMANN MILROUSE *1917-1990*
Tel. 01 87 01 43 76

BECKMANN LOREY *1914-1990*
Tel. 04 76 10 51 42

BECKMANN THOMAS DALE-PORTER *1912-1990*
Tel. 04 76 10 70 70

BECKMANN THOMAS SAINT-PIERRE *1914-1990*
Tel. 04 72 37 07 07

BECKMANN SAINT-PIERRE *1912-1990*
Tel. 04 72 02 02 02

BECKMANN DAVID *1912-1990*
Tel. 02 42 52 13 13

BECKMANN ANNE *1914-1990*
Tel. 04 66 94 94 94

BECKMANN JAMES SAINT-SEVER *1912-1990*
Tel. 02 22 42 15 15

BECKMANN MAYLE *1914-1990*
Tel. 04 34 13 13 13

BECKMANN CHAND-NEE *1914-1990*
Tel. 04 75 35 35 35

BECKMANN EVELYN *1914-1990*
Tel. 04 72 37 37 37



DANGER MAN
L'infiltration dans les
bois russes fait
partie du programme.

Agent très spécial

De sang froid | Jeu d'aventure-action pour James Bond au pays des soviets.

Pour info

■ ÉDITEUR: Ubi Soft ■ DÉVELOPPEUR: Software Revolution ■ GENRE: aventure-action ■ JOUEUR(S): 1 ■ PUBLIC: 6 ans et + ■ PRIX env. 350 F

Mon nom est Cord... John Cord. Je suis un agent secret britannique envoyé en mission dans l'ex-U.R.S.S., en Volgie. J'ai plein de qualités : sens de la répartie, promptitude dans l'action, deuxième effet kill cool... Mais par-dessus tout, je sais garder mon sang-froid en toute circonstance. Étonnant non ?

Dans un futur proche, les États-Unis et la République de Chine sont sur le point de se déclarer la guerre. Dans ce contexte de conflit larvé, John Cord est envoyé en Volgie, province de l'ex-U.R.S.S., pour enquêter sur la disparition d'un agent américain dans une mine d'uranium. À partir de ce point de départ remarquablement original, Charles Cecil (à qui nous devons entre autres Les Chevaliers de Baphomet et Les Boucliers de Quetzacoatl) et son équipe ont eu la lourde tâche de concevoir un scénario capable de tenir le joueur en haleine. C'était pas gagné et pourtant, sous ses airs de déjà-vu, De sang froid tient la route, au

Tout en chiffres

- 3 missions
- 6 personnages clés

Versions testées

- beta anglaise
- playstation, deux graphiques

Adresse internet

www.ubisoft.fr

niveau des innovations comme au niveau de l'intérêt des missions.

Le principe des flash-back, pour expliquer l'intrigue et faire revivre au joueur toutes les péripéties que John Cord a traversées avant de se faire trahir et torturer par l'ignoble Nagarov (dictateur de la Volgie), fonctionne bien. Au bout du compte, l'intrigue mollassonne du départ devient de plus en plus captivante



■ **ORDINATEUR DU FUTUR** Incroyable, ce ordinateur est la copie conforme de mon PC. En fait, vous me voyez là en plein test...



■ **DES GADGETS** À chaque mission, John Cord emporte avec lui un attirail dernier cri.

et en finit vraiment par vouloir savoir comment ce bon John Cord en est arrivé là !

L'esthétique du jeu est volontairement sombre et tout est étudié pour qu'on ait l'impression d'être dans un film. À chaque nouvelle salle, l'angle de vue de la « caméra » change et vous déplacez John Cord (au clavier ou au pad) dans des écrans fixes, ce qui permet des effets de profondeur, de contre-plongée : très cinéma quoi. Le nombre de détails est impressionnant et de nombreux éléments du décor sont animés (tapis roulants, pluie, machines, etc.) afin de dynamiser les scènes.



Q&R

**CHARLES
CECIL**
Chef de produit

■ **Alé** C'est le genre de suppositoire qui doit faire vraiment très mal.

Résultat : on finit par plonger dans l'atmosphère du jeu, sans s'en rendre compte, et à prendre un réel plaisir à interagir avec tout cet univers. C'est, à mon sens, le point fort de ce jeu : l'équilibre entre aventure et action est quasiment parfait. Il faut souvent se battre et certains passages du jeu mettent la pression, comme par exemple la scène du compte à rebours. Les énigmes, sans être d'une finesse ou d'une originalité exceptionnelle, sont cohérentes et ne bloquent pas le joueur (à deux ou trois exceptions près cependant, assez discutables d'ailleurs, comme la manière peu orthodoxe de se débarrasser du robot Spectre). Mais bon, l'humour, omniprésent dans les dialogues ou dans certains détails du décor, rattrape les passages un peu « difficiles ». Il n'est arrivé de rire... une ou deux fois.

Permis de ruer

Et au milieu de ces intrigues, de cet humour et de cet univers bien étudié, voici que vous, John Cord, vous pouvez accomplir toutes sortes d'actions qui d'habitude sont plutôt réservées aux jeux d'action pure.

Pourquoi avoir choisi des décors en 2D et des personnages en 3D ?

Nous voulions réaliser une aventure dans une ambiance très film noir et le seul moyen d'obtenir des éclairages et des effets d'ombres ad hoc impliquait l'usage d'objets de Raytracing qui nous permettaient de gérer tout cela. Le 3D pour les personnages s'imposait donc. Mais comme ce plus nous valait des décors saignés qui reflétaient bien les lumières nous avons opté pour de la 2D. Cela permettait de mieux gérer les effets de caméra afin de rendre le jeu plus cinématographique. De sang froid revient-il à un concept du jeu d'aventure classique ? Certains éléments du jeu d'aventure classique ont été gardés volontairement car ils se prêtent au genre. Mais notre approche cinématographique du jeu était totalement nouvelle.

Certains éléments du jeu d'aventure classique ont été gardés volontairement car ils se prêtent au genre. Mais notre approche cinématographique du jeu était totalement nouvelle.

Pas d'espion sans gadgets

Finalement, mis à part son Remora et ses autres créations, John Cord n'a pas tant de gadgets que ça. En voici pourtant trois qui l'auraient bien aidé dans ses missions.

Le Jet pack



Ah ah, avouez que ça aurait été pas mal de pouvoir s'envoler avec cet engin. C'est le grand Sean qui l'utilise dans *Opération Tonnerre* : « No well dressed man should be without one ». Ça aurait bien évité à Mr Cord de se taper toutes ces échelles à monter et à descendre.

La Rolex plus



Voilà qui aurait été bien utile à Chi pour se libérer toute seule à la fin du jeu. Il faut bien avouer que la pauvre espionne chinoise n'a que ses neurones personnels en guise de gadgets. Les services secrets chinois sont vraiment radins. Cet objet apparaît dans *Vivre et laisser mourir*.

Lunettes infrarouge



Et ça alors ? Pour lire la combinaison d'un coffre à travers le métal ou pour repérer plus facilement un passage secret : les lunettes d'espion... oui... hum, infrarouges. James Bond les utilise dans *Dangerous* pour surveiller la conversation entre Zorin et Stacy Sutton.

Vous vous déplacez comme dans un *fomb-raider-like* (bien que les écrans soient fixes) et vous pouvez donc marcher, courir (sans sauter toutefois, n'abusons pas), marcher accroupi, tirer sur des gens (des méchants surtout), les fouiller, les menacer avec votre arme pour leur soutirer des renseignements. Chaque élément du décor avec lequel vous pouvez interagir - et il y en a beaucoup - amène une action inédite du héros, avec animation (moche, certes, mais animation quand même), du genre : tirer un

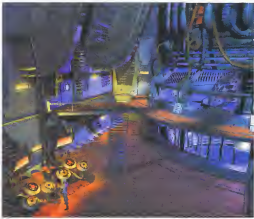
levier, déplacer une grosse roue, trouver un passage secret ou donner un coup de poing au détestable Lukyan (je vous aide un peu, là).

Des gadgets !

Et bien sûr, à chaque nouvelle mission, vous aurez droit à votre attirail de gadgets. Avec en guest star votre ordinateur miniature portable, j'ai nommé le Remora. Ce truc est génial et sert à tout : déverrouiller les systèmes de sécurité, recevoir des e-mails, vous donner accès aux plans des



■ **DE L'ACTION** Intégrées dans ce type de jeu, de nombreuses phases d'action pauseront votre progression dans l'aventure.



■ **IL FAUT VOIR GRAND** Vous vous retrouverez dans des endroits immenses et pleins de dangers. Il ne faut pas hésiter à fouiller les moindres recoins.

OPINION



NOËL

De sang froid est un jeu qui met les nerfs à rude épreuve, mais c'est dans le bon sens du terme. Le dosage entre aventure et action est vraiment excellent. S'il n'y avait pas quelques détails gênants, tels que les déplacements aléatoires du personnage ou l'ordre imposé pour résoudre les énigmes, je lui aurais bien mis une étoile de plus.

Les casquettes de John

En tant qu'agent secret au charisme et à l'efficacité sans faille, John Cord est capable de nombreuses prouesses dont voici quelques exemples. En plus de savoir buter les méchants, s'infiltrer dans les bases ennemies et piquer tout un tas de renseignements.

Charognard



Vous voyez ici John en plein accomplissement de sa deuxième activité préférée (la première étant de tirer sur des méchants) : fouiller les cadavres. Il se pourrait bien que le bougre trouve une troussée de sons ou même des munitions. Sacré John, va ! Il aime bien aussi menacer les gens avec son pistolet pour leur soutirer des renseignements.

Acrobate



Bien quoi ? Pour descendre, ça va plus vite, non ? Et puis faut se mettre à sa place : quand on pense que ce pauvre John passe le tiers du jeu à monter et à descendre des échelles sans se lasser une seule seconde ! Si vous voulez faire pareil, appuyez sur la touche « W ». C'est fou ce que tout le monde peut être pressé quand même.

Machiniste



En homme avisé et plein de culture, lorsque John Cord se trouve devant un levier, il l'achonne. Il sait bien que c'est forcément un truc ma la par les développeurs pour aider le joueur à progresser dans l'aventure. Quelle perspective ! Quel sens de l'analyse ! John est un agent secret qui sait prendre des décisions à brûle-pourpoint.

bâtiments dans lesquels vous vous trouvez, avec en prime les déplacements en live des gens ou des robots qui s'y trouvent. Vous vous baladerez aussi souvent avec

toutes sortes d'explosifs, et aussi un gadget pour désactiver les robots qui font rien qu'à vous embêter.

Quelle chose me dit que votre œil a sûrement déjà sauté sur la

note finale et que vous vous demandez pourquoi je n'ai mis que 4 étoiles à ce jeu alors que j'ai l'air de m'en dire que du bien. Ah, ah, bien vu. Alors c'est simple, je ne sais pas trop s'il s'agit de bugs dus à la version que j'ai eue en test mais il était systématiquement impossible de finir certaines missions sans passer par une succession d'énigmes à résoudre dans l'ordre, ce qui est plan-plan et un peu linéaire. De plus, des petits bugs graphiques étaient encore présents et les déplacements du personnage pas toujours évidents dans les écrans avec les effets de perspective. C'est gênant, surtout dans les phases d'action, quand on court pour échapper à un robot par exemple ! Voilà, vous savez tout et vous voilà prêts à passer (ou non), à l'action ! ■

- Noël Chanat



■ **QUELLE D'ANGE** John Cord a du mérite de garder son sang-froid. Moi, personnellement, si on m'avait givené la tête comme ça, j'aurais envoyé des réclamations aux développeurs.

Le verdict

COMPARATIF

■ GABRIEL INKNOT III

Avec les chasseurs de trésors en pyjama dans une petite boutique de l'est de la France. Histoire après histoire d'une série fantasme.

■ DE SANG FROID

Un très sympathique jeu avec des puzzles, des énigmes et de l'action. Et son atmosphère très forte. De ce côté dans un jeu d'espionnage.

■ THE LONGEST JOURNEY

Cette aventure aux pièces manquantes, possible de résoudre les énigmes et de résoudre les énigmes. Les énigmes (idéales et convulsantes) et sont nombreuses, surtout pour les connaisseurs.

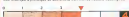
GRAPHISMES

■ Les décors sont beaux et variés. Les personnages sont réalistes et parlent. Les effets visuels sont très agréables et efficaces.



AUDIO

■ Les dialogues sont très agréables et variés. Les effets sonores sont très agréables et efficaces.



MULTIJOUEUR

■ Une aventure personnelle contre deux ou trois autres joueurs. Possibilité de jouer en ligne ou en local.



De sang froid

POUR

■ Les décors sont beaux et variés. Les personnages sont réalistes et parlent. Les effets visuels sont très agréables et efficaces.

■ Les dialogues sont très agréables et variés. Les effets sonores sont très agréables et efficaces.

■ Les décors sont beaux et variés. Les personnages sont réalistes et parlent. Les effets visuels sont très agréables et efficaces.

■ Les dialogues sont très agréables et variés. Les effets sonores sont très agréables et efficaces.

■ Les décors sont beaux et variés. Les personnages sont réalistes et parlent. Les effets visuels sont très agréables et efficaces.

■ Les dialogues sont très agréables et variés. Les effets sonores sont très agréables et efficaces.

■ Les décors sont beaux et variés. Les personnages sont réalistes et parlent. Les effets visuels sont très agréables et efficaces.

★★★★★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM : P233 MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ : P233 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ : P233 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle : ✓
■ Direct 3D : ✓
■ Jels : ✓
■ OpenGL : ✓

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (5.0/6.1) : ✓
■ Dolby Surround Digital : ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUER

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : 2
■ PC SEUL, 1 LAN, 1 INTERNET : ✓
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR : ✓
■ CONNEXION MINIMUM : ✓



■ **POUR !** Tout comme dans le film, l'action va à cent à l'heure !

Feu à volonté !

Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Et si Lara Croft était tombé dans la marmite punk-rock ?

Four info

■ **ÉDITEUR** GOG/Isis 2 ■ **DÉVELOPPEUR** Ritual Entertainment ■ **GENRE** shoot 3D ■ **JOUEURS** 1 ■ **PUBLIC** 14 ans et + ■ **PRIX** env. 320 F

Après le magazine, les films, les musiques et les photos, voici enfin l'adaptation PC. Ritual a-t-il su profiter du moteur de Quake III pour créer un véritable jeu ou avons-nous une fois de plus droit à une insipide exploitation de licence ? La réponse d'ici quatre pages.

Voilà qui n'est pas banal ! Habituellement, lorsque les développeurs se payent le luxe d'acheter une licence, ils le font plutôt pour un nom connu, auréolé d'une certaine gloire. Or, en ce qui concerne Heavy Metal, on ne peut pas dire que ce soit vraiment le cas. Les deux films ont snobé le box office (ou l'univers - du moins en Europe) et il ne reste rien d'autre du magazine que des souvenirs empués de larmes (si vous avez connu cette époque reculée). Bref, c'était à se demander ce que Ritual pourrait en tirer.

Eh bien pour commencer, une héroïne sacrément sexy. Non, je ne parle pas de miss « c'est des cicatrices chirurgicales ? Non, des rides » qui se pavanait dans nos pages il y a quelques mois, mais bien de la Julie virtuelle qui vous servira d'avatar au cours de cette aventure. Aventure dont l'intrigue débute

Tout en chiffres

- 20 années
- 12 monstres
- 10 niveaux
- 10 heures de jeu

Version testée

- 1 seul personnage
- se s'explique pas
- en 1600 x 1200
- sur Geforce

Adresse Internet

<http://uk2.gogames.com/Nuke.html>

quelques 30 ans après le film.

La belle et les siens ont émigré sur la planète Eden où ils ont approvoisé le mystérieux pouvoir de l'eau sacrée, leur conférant l'immortalité et servant de source d'énergie, notamment à un immense bouclier recouvrant le globe. Ce qui tombe plutôt bien ma bonne dame, car figurez-vous qu'une étrange pluie de météorites sévit actuellement dans le quartier ! Certaines parviennent même à atteindre le sol,

avec des effets néfastes sur la faune et la flore. À vous d'en juguler les effets et de découvrir la provenance de ces aéroolithes.

Gardez la forme

Malgré quelques phases d'aventure vous permettant de discuter sommairement avec les habitants, F.A.K.K. 2 se veut avant tout un jeu d'action-plates-formes. On est en fait face à une transposition de l'excellent Heretic II

Sauter, escalader, tirer, pousser, Julie possède une palette de mouvements aussi complète que celle de Lara.



■ **LA BONNE TACTIQUE** Ce boss se téléporte pour éviter les projectiles : il faut l'envoyer à l'arme blanche. Autant s'y habituer car il deviendra un monstre récurrent.

Prêt-à-porter

Avec une telle dérive sous la nuit, il faut avoir le tort de ne pas l'exploiter. On se sent ainsi amené à créer plusieurs costumes qu'elle revêt en cours de partie, juste pour le plaisir des yeux. À croire que Julie n'a vraiment rien d'autre à faire. Et pourtant, si.

Bleu de travail



Lorsque les monstres sont en vacances ou en greve, il faut bien s'occuper avec des traveaux manuels. Certes, la tenue est intégrale mais rassurez-vous, vous aurez rapidement droit à une version dénudée. Et aux bons endroits !

En rouge et noir



Conformément à la Charte des Héroïnes de jeux vidéo créées par des développeurs obédés pour des joueurs obédés, le vêtement de travail de Julie offre une liberté de mouvement maximum tout en distrayant l'attention des ennemis.

Commando



Des conditions humides obligent notre amie à se rhabiller sans pour autant dissimuler ses formes. C'est quand même bien pratique ces petits hauts en latex argenté qui brillent dans les marais. Remarque que la coquette s'est maquillée !

Ultimate Warrior



Le look idéal pour visiter des temples dangereux et affronter un boss de cinq mètres de haut : le bikini noir, les bottes montantes et surtout les lunettes de soleil. Il ne manque que le mouvement sur le manche de l'épée pour compléter la parodie !



■ GRANDE PROMOTION SUR LES BASTOS... VENEZ NOMBREUX ! Y a pas à dire, l'Uzi reste une valeur sûre lorsque'il s'agit de déblayer le terrain.

dans un monde science-fiction. Le principe associe une maniabilité de quake-like à une approche à la Tomb Raider. Les développeurs ont ainsi opté pour une vue externe et votre passage par le centre d'entraînement permet de découvrir que Julie dispose d'une palette de mouvements assez proche de celle de l'égérie d'Eidos. Vous pouvez marcher, courir, sauter, vous accroupir pour avancer dans cette position (très suggestive), escalader une échelle, une façade ou une corde, vous y balancer pour jouer les

Tarzan, vous agripper à une corniche ou vous adosser à un mur pour la longer, pousser et tirer des caisses, vous saisir d'animaux, etc. Autant de possibilités qu'il faudra pleinement maîtriser pour progresser.

Mort et destruction

Cependant, à l'instar de son modèle, F.A.K.K. 2 n'en reste pas moins un shoot 3D et le prouve en mettant à notre disposition un large arsenal. On trouve des épées accompagnées de boucliers, des frondes avec divers projectiles, des

pistolets, Uzi, arbalète énergétique, bazooka, shotgun, lance-flammes, mini-gun, explosifs, etc. De quoi allonger la liste des espèces en voie de disparition. D'autant que pour une fois, l'utilisation de ces joujoux s'avère relativement originale. D'une part, chaque main est gérée indépendamment, vous permettant de tenir différentes combinaisons d'armes et de viser simultanément deux ennemis. D'autre part, les épées (fort utiles vu le peu de munitions) permettent de sortir des enchaînements de coups dévastateurs qui dépendent de l'objet occupant votre autre main. Cela confère aux combats un semblant de subtilité que l'on retrouve en affrontant les boss ou lors de certaines phases de jeu demandant un brin d'astuce.

De toute évidence, les développeurs se sont donné un peu de mal pour nous offrir un



■ MADE IN ILE DE PÂQUES Rapporter trois îdoles permet de contourner ces statues.



Q&R

JULIE STRAIN
Actrice

Vous sentez-vous proche de Julie, l'héroïne de Heavy Metal F.A.K.K. 2 ?

Après avoir travaillé quatre ans avant de faire le doublage du film, je trouve que le personnage de Julie, c'est tout à fait moi. Il y a des jours où la Julie de F.A.K.K. 2 est sympa et il y a des jours où il ne faut pas le chercher (hms).

Votre expérience avec Heavy Metal s'arrête-t-elle là ou est-ce juste un commencement ?

Il y aura un total trois jeux. Le premier commence juste après la fin du film. Ensuite, les suivants continueront de voir, le bébé de ma sœur m'entraîne dans le second jeu, plein de choses vont arriver. Heavy Metal n'est pas près de disparaître. **Jouer-vous aux jeux vidéo ?**

Je n'ai jamais joué à un jeu vidéo, j'ai été trop occupée avec le cinéma (mais pour pouvoir mettre la main sur l'un d'eux. Mais j'ai un peu le jeu F.A.K.K. 2 et j'ai vraiment envie d'y jouer. On ne le sort pas PlayStation puis ensuite sur Dreamcast. Mais ça c'est vraiment la classe ! Il y a tellement d'armes, de machines à tirer partout.

Bulles et silicone

Come une toute production hollywoodienne pour « d'opérer » qui se respecte, Heavy Metal F.A.K.K. 2 a eu son adaptation en BD. Chronique sans concessions.



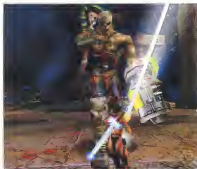
Les adaptations de films en BD ont rarement donné des chefs-d'œuvre (cf. Star Wars ou Akira), mais là, les fidèles se sont surpassés ! Pourtant, avec Simon Bisley (auteur de Starline) aux crayons, on avait l'espoir de quelque chose de correct. Les 11 Dessins à l'œuvre, scénario défilé, cette BD n'est qu'une suite d'extrêmes et de scènes de sexe si hypocrites que même les scénos de 13 ans auront du mal à fantasmer dessus ! Pour 79 francs, passez votre chemin !

Durée de vie bien trop courte et une fin qui ouvre sur une suite : F.A.K.K. 2 sent la sortie prématurée.

challenge varié, avec succès, mais ce n'est pas là l'unique point fort du jeu. En fait, l'atout principal de F.A.K.K. 2 réside dans sa réalisation graphique. C'est avec Star Trek : Elite Force le second jeu à exploiter le moteur Quake III et le résultat s'avère encore plus subjugant.

Rien que pour vos yeux

D'abord, notre charmant avatar Julie, à l'instar de ses ennemis, est franchement agréable à l'œil (sans doute est-ce une question de perspective). Ensuite, les décors sont parmi les plus beaux que l'on ait pu voir à ce jour sur PC, tant par la création architecturale que par la finesse et la qualité des textures. Un travail d'autant plus impressionnant que les extérieurs sont légion alors que le moteur conçu par John Carmack les supportait plutôt mal. Ajoutez à cela une large panoplie d'effets visuels (transparence, fens



■ **TRONÇON DE CAKE** Il est très moche et aussi très fort, ce qui correspond tout à fait au profil recherché pour le poste de boss final.

Centre d'essai

Heavy Metal F.A.K.K. 2

EN UN CLIN D'OEIL

INSTALLATION

- Installation de 400 Mo de 20 Mo avec de fichiers accés disque
- Détection automatique du matériel
- Réinstallation possible jusqu'à 1 600 x 1 200

ACCESSIBILITÉ

- Toutes les touches sont reconfigurables
- Phase d'entraînement très bien réalisée
- Des commentaires vous aident à traverser les épreuves en cours de jeu

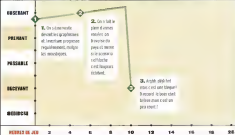
PERFORMANCES GRAPHIQUES

	PROCESSEUR	Pentium 200	Pentium II 300	486 400	Celeron 400	Pentium III 500
	RAM	32	64	64	128	128
Voodoo Banshee Diamond Voodoo Banshee	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
Voodoo 2 Diamond Voodoo 200	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
Voodoo 3 3dfx Voodoo 3 3000	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
Voodoo 5 3dfx Voodoo 5	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
Riva TNT Creative Graphics Riva TNT	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
TNT 2 Creative 3D Blaster TNT 2 Ultra	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
GeForce	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
GeForce 2	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
Matrox G400 Matrox G400	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
Rage 128 ATI Rage Fury	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					

LEGENDAIRE : No technique jeu, Propriétaire, Acquis, Profit

MOTIVATION

Si Heavy Metal est clairement une barre (surtout graphique) et qu'il bénéficie d'une jouabilité riche, variée et motivante qui procure un grand plaisir, ce n'est que pour mieux nous décevoir par sa faible durée de vie. Retourné aux joueurs qui consacrent avec modération.



ni chèque

3617 CTRL*PUB,
C'EST SIMPLE ET PRATIQUE

- Vous créez votre compte et votre code client
- Vous laissez une adresse de livraison
- Vous commandez un article dans le catalogue
- Vous le recevez sous 48h* et sous colissimo suivi

Sans chèque, ni carte bleue, vous payez simplement le montant de votre communication minitel (5,53 F TTC/minute)



3617 CTRL*PUB, c'est

- plus de 450 jeux pour toutes les plateformes et consoles : PC, Mac, Playstation, Dreamcast, Nintendo 64 et GameBoy
- toutes les nouveautés en DVD, K7 VIDEO et CD AUDIO
- une sélection constamment actualisée de matériel et périphérique informatique du matériel hifi, vidéo, électroménager...
- des articles divers tels que des bijoux, des fleurs, des abonnements à vos magazines préférés, du champagne et des accessoires automobile.

3617 CTRL*PUB, c'est aussi une sélection quotidienne d'articles en promotion à - 10, - 20, voire - 40 % !!!

Diablo 2 - Dark Reign 2
Arcatera, la Confrérie des Ombres
Croc 2 - Tachyon, The Fringe
Ground Control - IceWind Dale
Vampire La Masquerade, Redemption
Grand Prix 3 - Yannick Noah 2000
C&C, Missions Hyde - Les Fourmis
EverQuest, Ruins of Kunark
Total Annihilation Kindoms, Iron Plague
Guy Roux Manager 2000
Roland Garros 2000 - Majesty
Imperium Galactica II, Alliances
Enemy Engaged - Messiah
Crusaders of Might and Magic
La Machine à Voyager dans le Temps
Theocracy - Grand Prix World
KA 52, Team Alligator
Tzar, The Burden of the Crown
Star Wars Force Commander
Rollcage 2 - Ultima Ascension
Pompei, La Colère Du Volcan
Lula, Pimperator Contre Attaque
Precision Pilot - Superbike 2000
Delta Force 2 - Battlezone 2
Rome, Le Testament de César
B-Hunter, Chasseur de Primes
Tignes Snow Wave - Nox
Les Sims - Flanker 2.0
Cluedo Chronicles, Le Masque Fatal
Trivial Pursuit Millenium

Offre Spéciale

10 mn offertes à votre première connexion
Lecteurs de GEN4 PC,
tapez **GPC** !!!

3617 CTRL*PUB

PC 329307855

Venez donc découvrir notre catalogue complet et n'oubliez pas votre minit. au passage :

GPC



Appareil photo numérique Kodak DC280
Disque dur SCSI 9 GO LVD - Carte Tuner TV
Carte mère Athlon - mémoire 128 PC100
Ecran 22" iiyama - Voodoo 3 / 3DFX 2000
DVD Hitachi + carte - maxi studio ISIS

* selon disponibilité ** la durée de la communication dépend de l'article

OPINION



FRED D.

Quelle frustration de finir aussi rapidement F.A.K.K. 2 ! Sentiment d'autant plus prononcé que le jeu s'avère magnifique et particulièrement agréable à découvrir. Sous le coup de la déception, j'aurais été tenté de casser le produit mais ce serait oublier qu'il y a un public que cela ne gêne pas (suffit de voir les ventes des Resident Evil et autres Egypte). Et ce même public trouvera en Heavy Metal de quoi passer un excellent moment.



LE MAL... ET LES TEMPLES MALENTS

Ce nous débute sur trois sanctuaires : respectant aux éléments : le feu, le feu et le feu.

flame, etc.) gérée à la perfection et vous ne pourrez que rester bouche bée devant les écrans de jeu. Parallèlement, les bruitages comme la musique (tendance rock de rigueur) ne souffrent aucun reproche, accompagnant vos massacres avec énergie.

Forcément, après une telle diatribe dithyrambique, vous pensez que Heavy Metal sent le 5 étoiles à plein nez, aussi sûrement qu'Ordnalphabétix le poison pourri. Une odeur qui fleurait bon (celle du 5 étoiles uniquement) avant que je ne trébuche sur LE défaut du jeu : sa durée de vie ridicule. Une douzaine d'heures suffisent pour l'expédier, ce qui, pour un produit ne s'adressant pas ouvertement au grand public (et encore, les Tomb

Raider tapent dans les 40 heures !), est à la limite de l'acceptable. La chose est d'autant plus frustrante que la fin est une introduction à une suite. Sur le coup, on pense avoir terminé l'acte I avant d'entamer l'acte II, façon Diablo, mais pas du tout, il s'agit bien de la fin.

Question de cible

Cette sensation d'inachevé est confirmée par une multitude de points étranges, rendant le jeu un peu bancal. Ainsi, certains passages sont fortement scénarisés quand d'autres nous laissent dans le flou (pourquoi apporter des offrandes aux statues des marais ?). Si les sublimes décors offrent une grande variété (ville, grotte, jungle, temple, marais, etc.), on y retrouve

constamment les mêmes monstres. L'arsenal est vaste, certaines armes disposant même de tir secondaire mais on en trouve de nouvelles trop souvent, sans que les munitions suivent. Résultat, impossible de toutes les exploiter, de découvrir leur intérêt respectif.

Alors même si F.A.K.K. 2 propose une aventure prenante, extrêmement plaisante à jouer et graphiquement envoûtante, impossible de le recommander à tous. Si vous êtes du genre à vous détendre avec votre PC une ou deux heures par soir, n'hésitez pas, vous ne serez pas déçu du voyage. Par contre, les hardcore gamers passeront leur chemin en attendant une version budget. ■

- Frédéric Dufresne

Le verdict

COMPARATIF

■ TOMB RAIDER IV

Le jeu le plus difficile à terminer après le III. On s'ennuie le II.

■ SOUL REAVER

Un jeu de vampires rivalisant avec le meilleur jeu de la série. Un jeu de la série.

■ HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Un jeu de la série. Un jeu de la série. Un jeu de la série.

■ HERETIC II

Un jeu de la série. Un jeu de la série. Un jeu de la série.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

GRAPHISMES

■ Le jeu de la série. Un jeu de la série. Un jeu de la série.

1 2 3 4 5 6

AUDIO

■ Le jeu de la série. Un jeu de la série. Un jeu de la série.

1 2 3 4 5

MULTIJOUEUR

■ Le jeu de la série. Un jeu de la série. Un jeu de la série.

1 2 3 4 5

POUR : L'offre la plus acceptable. Un jeu de la série. Un jeu de la série. Un jeu de la série.

CONTRE : L'offre la plus acceptable. Un jeu de la série. Un jeu de la série. Un jeu de la série.

NOTE GLOBALE

Un jeu de la série. Un jeu de la série. Un jeu de la série.

1 2 3 4 5

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM : 386-333 MHz / 5, 32 Mo
■ RECOMMANDÉ : 486-50 MHz / 5, 64 Mo
■ RECOMMANDÉ : 486-50 MHz / 5, 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle ✓
■ Direct 3D ✓
■ 3Dfx ✓
■ OpenGL ✓

POSSIBILITÉS SONORES

■ SFX (SBL Live) ✓
■ Dolby Surround Digital ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ HOMME MAXIMUM DE JOUEURS : 1
■ PC SEUL : 1 - LAN : 1 - INTERNET : 1
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR : 1
■ CONNEXION MINIMUM : 1

LE MONDE DU JEU

HISTORIQUE

SIMULATION

FANTASTIQUE

PARIS - 20-21-22 OCTOBRE 2000



ESPACE AUTEUIL - PLACE DE LA PORTE D'AUTEUIL - PARIS 16^e

MÉTRO MICHEL-ANGE-AUTEUIL

DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 60 F

POUR TOUTE INFORMATION :

MONDEXPO - 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE) - T É L. : 01 49 91 75 12 - FAX : 01 49 91 75 32

[HTTP://WWW.MONDEXPO.COM/MONDEDUJEU/](http://www.monDEXPO.com/MONDEDUJEU/)

Batailles dérangées

The Conquerors | Le data-disk tant attendu pour The Age of Kings arrive enfin.

Pour info

■ ÉDITEUR Microsoft ■ DÉVELOPPEUR Ensemble Studios ■ GENRE stratégie ■ JOUEURS 1 à 8 ■ PUBLIC 11 ans et + ■ PRIX env. 250 F

Tout en chiffres

- 20 nouvelles technologies
- 5 nouveaux peuples
- 4 campagnes
- 3 modes de difficulté

Versions testées

- Édition française
- Les réseaux
- sous Windows

Adresse Internet

www.microsoft.com/france/youx

Ceci est l'histoire de grandes conquêtes ! Ceci est l'histoire de guerriers légendaires qui ont mené d'autres hommes au combat ! Ceci est l'histoire de ces hommes qui ont fait l'Histoire !... Oui, bon d'accord, ceci est The Conquerors, l'add-on de Microsoft pour The Age of Kings.

Environ un an après la sortie de l'excellent The Age of Kings, Ensemble Studios nous sert son add-on avec tout plein de nouveautés pour prolonger le fun. Donc sans plus attendre, entrons de plain-pied dans l'étude de ses ajouts qui, pour la plupart, se révèlent bien utiles.

Et tout d'abord, voyons les cinq nouveaux peuples, j'ai nommé : les Huns, les Aztèques, les Mayas, les Espagnols et les Coréens. De prime abord, on a l'impression (parfois justifiée) que certains peuples font doublon avec d'autres, les Huns et les Mongols, les Espagnols et les Francs, entre autres. Cette impression persiste jusqu'à ce qu'on obtienne les unités spécifiques de chaque peuple et notamment celles qui dépendent des technologies avancées. Les Mayas et les Aztèques se détachent du lot



■ **TAYANT** ! Les chars de guerre des Coréens ont une puissance de feu conséquente et un bon blindage. De plus, les mânes les réparent si besoin est.

avec une architecture visuellement originale, leurs puissants hommes-jaguars et les archers à plumes. Mais leur marine est limitée et surtout, ils n'ont aucune cavalerie (bien que ceci soit compensé par la rapidité de leur infanterie).

Guerre de fête

Les Coréens, quant à eux, ont une unité assez sympathique : les chariots de guerre qui transportent des archers ultra-protégés. Il faudra se méfier des conquistadores espagnols qui sont comme des canonnières français mais montés

à cheval. Leur puissance risque de créer un déséquilibre face à certains autres peuples. Sinon, en vrac, on trouve des missionnaires, des bateaux-tortues et des sapeurs-kamikazes. Tout ceci amène de la variété.

Les nouvelles technologies sont au nombre de 26 et s'appliquent à de nombreux domaines : des fusées des Coréens aux dresseurs d'éléphants perses, en passant par les nouvelles techniques de guérison et de conversion pour les religieux (qui peuvent dorénavant tuer une unité ennemie rien qu'en la

Parmi les nouveautés, on trouve les bateaux-tortues, les missionnaires et les sapeurs-kamikazes !

■ **À LA GUERRE** Chaque peuple a sa propre architecture et ses unités spécifiques. Mais ça fait plaisir de voir des tréboulets chez les Aztèques.



Quoi de neuf, empereur ?

Les nouveautés de The Conquerors sont aussi nombreuses que subtiles. Si l'on trouve évidemment pas mal de nouvelles unités, de petites modifications bien senties viennent fluidifier le jeu. En voici trois exemples significatifs.

Hep, taxi !



On peut désormais faire monter l'infanterie dans les béliers. Je vous laisse imaginer les nouvelles stratégies possibles... Au passage, c'est plutôt d'avoir eu cette attention délicate pour les pauvres soldats qui ont mal aux pieds à la fin de la journée.

La clé des champs



Une nouvelle option dans les fermes vous permet de commander des champs à l'envers, moyennant 60 unités de bois. Comme ça, le roi n'a plus besoin de surveiller ses sujets qui se la coule douce alors qu'une bataille fait rage à l'autre bout du royaume.

Photo souvenir



Une nouvelle option de The Conquerors permet au joueur, en tapant « Ctrl + F12 », de faire une capture de toute la carte. À quoi cela sert-il ? Eh bien, mais c'est évident : à l'écrocher dans le salon pour causer stratégie avec toute la famille. Ou pour planifier de nouvelles stratégies !



Q&R

GREG STREET
Designer

Pourquoi ne pas avoir intégré de chasses aux dauphins, comme c'était prévu ? Pour des représentés ? Hum ?

Voilà le mélange d'informations historiques (très peu de chrétiens dans les dauphins dans un but commercial), mais aussi perché que quelques joueurs (et organisations de protection des animaux) pourraient trouver très gênant. Mettre à nu des charnières des mœurs.

Pourquoi ne pas avoir gardé les équipages chargés de déplacer les armes du siège ?

Cela aurait permis aux joueurs qui n'avaient pas su s'il s'agissait d'une unité militaire ou d'une unité de siège. Si un joueur pouvait l'enlever, alors pour que les autres ne puissent pas le faire, il faut que l'unité soit une unité de siège. Pourquoi un métre ne peut-il pas convertir ces unités à distance normale ?

En fin de compte, il était plus facile de faire une distinction claire entre les unités de chair et les armées de siège.

convertissant : balèzes les religieux). Tout un tas de détails ont été ajoutés au niveau visuel (nouveaux types d'environnements, nouvelles textures pour les décors, disponibles dans l'éditeur de cartes).

On y retrouve ainsi la jungle

tropicale du Yucatan ou les lacs gelés de Scandinavie. Mais surtout, surtout, l'intelligence artificielle a été améliorée. Enfin ! C'est un vrai bonheur de voir ses paysans aller directement au travail après avoir construit un bâtiment de stockage

de ressources au lieu de le regarder bêtement comme si c'était la dernière merveille du monde.

Armés et dangereux

Les campagnes Solo, au nombre de quatre, sont égales en qualité à celles d'Age of Kings et offrent la même variété d'objectifs. On y retrouve de grandes figures historiques comme le Cid, Henry V, Yi Sun-Shin ou Montezuma. En outre, on peut, grâce au nouveau système de carte réaliste, reproduire de fameuses batailles historiques, comme Azincourt ou Hastings.

Et le Multijoueur n'est pas en reste puisque trois nouveaux modes ont été ajoutés : Course à la merveille, Roi de la colline et Défense de la merveille (ce qui rappellera de glorieuses heures de la campagne d'Age of Kings, mais cette fois en Multi). Bref, The Conquerors, c'est du tout bon. ■

- Noli Chanot



■ **LIVRAISON SPÉCIALE** Les campagnes Solo sont aussi intéressantes et variées que celles d'Age of Kings. On y retrouve de grandes figures de guerre comme le Cid ou Attila.

Le verdict

COMPÉTITIF

■ ORGANO CONTROL

Le matériel et les unités de la campagne sont très bien conçus et très variés.

■ THE AGE OF KINGS

C'est un excellent jeu, avec une grande variété de scénarios et de cartes. Les cartes sont très belles et très variées.

■ EARTH ZERO

Une bonne campagne à la fois simple et complexe. Les cartes sont très belles et très variées.

■ MONOCHROME

Une très belle campagne, très simple et très complexe.

GRAPHISMES

■ Le jeu est très beau, avec une grande variété de scénarios et de cartes.



■ AUDIO

■ Le jeu est très beau, avec une grande variété de scénarios et de cartes.



■ MULTIJOUER

■ Le jeu est très beau, avec une grande variété de scénarios et de cartes.



The Conquerors

POUR Les joueurs qui aiment les jeux de stratégie et les jeux de guerre.

CONTRE Les joueurs qui n'aiment pas les jeux de stratégie et les jeux de guerre.

NOTE GLOBALE

The Conquerors propose le jeu de stratégie et les jeux de guerre. Les cartes sont très belles et très variées.



Spécifications

PROCESSUS ET MÉMOIRE

■ MINIMUM 16 Mo ■ RECOMMANDÉ 32 Mo ■ MAXIMUM 64 Mo

■ MINIMUM 16 Mo ■ RECOMMANDÉ 32 Mo ■ MAXIMUM 64 Mo

■ MINIMUM 16 Mo ■ RECOMMANDÉ 32 Mo ■ MAXIMUM 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle

■ Direct 3D

■ 32 bits

■ OpenGL

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive1)

■ Dolby Surround/Digital

POSSIBILITÉS MULTIJOUER

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS

■ PC, SE, S, LAN, M, INTERNET

■ CO NÉCESSAIRE PAR JOUEUR

■ CONNEXION MINIMUM 256 Kbps

Reality show

Les Sims : ça vous change la vie | Nettoyage d'automne chez les Sims.

Pour info

■ ÉDITEUR Electronic Arts ■ DÉVELOPPEUR Maxis ■ GÉNÉRATION JUEURS 1 ■ PUBLIC 13 ans et + ■ PRIX env. 200 F



■ **BONNEUR NOCTURNE** Ce genre de lit rond généralement les Sims très heureux... N'oubliez pas qu'ils sont américains !

Au milieu de tous les agents secrets, barbares et démons qui ont agressé nos écrans ces derniers mois, on avait un peu oublié que des petits Sims vivaient toujours leur vie virtuelle sur nos disques durs. Heureusement, leurs créateurs les rappellent à notre souvenir !

Les Sims ne sont pas morts. Enfin, pas tous. Peut-être vos petits personnages ont-ils, depuis la sortie du jeu, connu des destins tragiques (électrocutés, brûlés, etc.), peut-être sont-ils devenus des fantômes et hantent-ils les demeures de leurs proches

Tout en chiffres

- 125 nouveaux objets
- 5 nouveaux quartiers
- 5 nouveaux métiers

Versions testées

- PC Windows XP
- version 1.02
- incompatible avec Windows Millennium Edition

Adresse Internet

www.thesims.com/fr



■ **DÉJÀ VU** Fans des Sims, attention : beaucoup de nouveaux objets présents dans cet add-on se trouvaient déjà sur le Net ou sur les CD de Gen4 !

méprisants (voir votre disque dur...), mais d'autres, eux, sont bien vivants et continuent de mener leur petite vie dans leurs sages banlieues américaines. Mais si certains finissent par trouver ces existences moroses et ennuyeuses, les développeurs de Maxis ont trouvé le moyen d'y ajouter un peu de piment. Ça vous change la vie est en effet un add-on aux Sims, cette « simulation de vie » sortie l'hiver

dernier du cerveau de Will Wright, créateur de Sim City.

Mais pas d'affolement : Ça vous change la vie n'a rien de la révolution que le titre semble annoncer. Le changement est même à première vue homéopathique. Au bout des premières heures de jeu, on se demande si, au lieu de nous vendre un CD juste pour une poignée de nouvelles carrières ou un lit vibreur, tout cela n'aurait pas pu nous arriver gratuitement par Internet ou sur le CD de votre magazine préféré (je parle de Gen4 PC, là).

Génie ou petit chimiste ?

Ce n'est qu'avec un peu de patience que l'on commence à comprendre l'intérêt de ce CD. D'une part, et c'est ce qu'on attendait d'eux, les développeurs ont persévéré dans l'humour pince-sans-rire. Ainsi, les maladresses

I will survive !

Les jeux vidéo ne leur suffisent apparemment pas, on a inventé le Sim en chair et en os - sur l'écran de télé !



Survivor. D'origine hollandaise, on le retrouve aujourd'hui partout dans le monde. L'idée est simple : on balance 16 personnes sur une île déserte au large de Borneo et on les laisse se débrouiller. Chaque semaine, un « conseil de tribu » se réunit pour expulser par consensus l'un des participants à la fin, comme dans Highlander, « il ne doit en rester qu'un » - qui gagnera un million de dollars. Cette merveille devrait débarquer dans quelques mois sur TF1 : un peu de patience !



Le concept a été inventé en 1995 par MTV. Ça s'appelle Real Life et nous montrait les tribulations d'un groupe d'ados enfermés dans une grande maison, sous le regard quasi-permanent des caméras. Le succès fut éphémère mais réel, et les invitations n'ont depuis cessé de se succéder. La plus controversée est sans doute



■ **GÉNIE** Bonneheur ou catastrophe : avec la lampe d'Aladdin, il n'y a pas de juste milieu.



LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE

CHAQUE MARDI A 20:45

INVASION PLANÈTE TERRE

13ème RUE EST DIFFUSÉE SUR LE CÂBLE ET CANALSATELLITE

www.13emerue.fr



À première vue anecdotique, le lit vibreur apporte beaucoup au bonheur des Sims.

du robot-valet n'engendrent quère la mélancolie !

De même, la lampe d'Aladin, habitée par un authentique génie dont les cadeaux vont du merveilleux (sac d'or ou Flipper géant...) au catastrophique (incendie instantané ou catastrophe amoureuse !), est une idée assez grandiose ! Quant à la boîte du petit chimiste, elle vous permettra de concocter des potions qui pourront, de façon totalement aléatoire, faire de votre Sim un génie scientifique ou une sorte d'incroyable Hulk qui

ravagera toute la maison (occasion idéale de refaire la déco...). Des apports non négligeables, donc, qui permettront certainement aux fans du jeu qui commencent à tourner en rond, de relancer leur intérêt pour leur chère petite famille.

Néanmoins, on ne peut pas s'empêcher de ressentir un petit sentiment de déception. Ça vous change la vie se garde bien de

corriger les défauts du Sims original. Il n'était par exemple visiblement pas au programme de corriger l'LA des personnages, dont les déplacements sont parfois hésitants.

Privés de sorties !

De même, c'est bien gentil de permettre à nos persos de se lancer dans de nouvelles carrières, mais non seulement on ne peut toujours pas les suivre au boulot, mais ces changements influent toujours aussi peu sur leur vie quotidienne. Il n'est toujours pas possible d'emmener nos Sims au cinéma, au restaurant ou en boîte, le fun absolu étant toujours le barbecue avec les voisins (ce qui est au fond très juste, puisqu'on se situe dans la suburbia américaine...).

Pour pouvoir sortir de son quartier, il faudra donc attendre Sims-Ville, la prochaine étape dans l'évolution de nos petits bonshommes électroniques. Vendu 200 francs, Ça vous change la vie n'est peut-être à recommander qu'aux fans purs et durs... ■

- Rémy Gaoeac



■ MADAME IRMA Attention : ce que cette Simsette voit dans sa boule de cristal n'est pas forcément bon pour son moral !



Le verdict

COMPARATIF

LES SIMS

Ara et yague, bien collés et un peu bachelors, le version d'origine d'ici, bien en de là que ce soit de menus en menus de simulation grand.

THEME PAR WORD

Beau et drôle, un peu.

CREATURES S

Le Sims 2 est le plus beau de tous, mais ça n'est pas tout.

LES SIMS : ÇA VOUS CHANGE LA VIE

Un jeu de simulation qui vous permet de découvrir les nouvelles fonctionnalités pour votre Sims.

The Sims : ça vous change la vie

GRAPHISMES

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

POUR :

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

CONTRE :

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

NOTE GLOBALE

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

■ Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1. Les Sims 2 ont une belle apparence, mais rien de plus que les Sims 1.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM : P233 MHz / 32 Mo
■ RECOMMANDÉ : P1350 MHz / 64 Mo
■ RECOMMANDÉ : P1350 MHz / 64 Mo

PONIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Animation 3D : 30 FPS
■ Direct 3D : 30 FPS
■ 3D : 30 FPS
■ OpenGL : 30 FPS

PONIBILITÉS SONORES

■ SFX (Sonore) : 30 FPS
■ Delivery Sonore (Digital) : 30 FPS

PONIBILITÉS MULTI-JOUEUR

■ NONRE MAXIMUM DE JOUEURS : 30 FPS
■ PC SEUL : 30 FPS
■ CO NÉCESSAIRE PAR JOUEUR : 30 FPS

CONNECTION MINIMUM

■ 30 FPS

GAGNEZ UNE
PLAYSTATION 2
Une Playstation 2 à gagner chaque semaine
sur le 3615 ASTUCES.
* une fois les 15 jours sur le 08.36.68.32.64
Elles vous seront expédiées dès la sortie
officielle en France prévue en novembre



Bloqué ☹️

▶ **3615 astuces®**



Sauvé 😊



08 36 68 32 64



3615 astuces®

MISE À JOUR EN PERMANENCE, LA BASE DE DONNÉES D'**astuces®**
VOUS DÉBLOQUERA SUR PLUS DE 1 500 JEUX VIDÉO PC ET CONSOLES.
On évalue de trouver votre document dans un délai, d'obtenir facilement des astuces avec un simple code, de trouver les clés d'une partie redécouverte, de connaître les coups qui font marquer ou le code du circuit caché. astuces® est à votre service 7j/7. 34h/24 par minute (3615 ASTUCES) ou téléphone (08 36 68 32 64)

astuces®
jeux vidéo

Mauvais sort

Wizards & Warriors | Aventure à l'ancienne pour rôlistes nostalgiques.

Pour info

■ **ÉDITEUR** Activision ■ **DEVELOPPEUR** Neostic Park ■ **GENRE** jeu de rôle ■ **JOUABLES** 1 ■ **PUBLIC** à partir de 16 ans ■ **PRIX** env. 350 F

Tout en chiffres

- 100 heures de jeu
- 10 types de personnages différents
- 4 ans de développement

Versions testées

- PC
- consoles rebouteuses Windows

Adresse Internet

<http://www.activision.com/games/wizards>

Devinette : qu'est-ce que Daikakans et Nomad Soul ont en commun ?

Rien, si ce n'est un temps de développement démesurément long. **Wizards & Warriors**, lui, a nécessité quatre ans de travail, et patience et longueur de temps font mieux que force ni que rage : on va voir ça...

C'est pas une vie, ça. Réveillé en pleine nuit pour aller sauver le monde, ça ressemble un peu à l'enfer que vit Bruce Willis dans chacun de ses films. Comme tout jeu de rôle qui se respecte, **Wizards & Warriors**, que nous appellerons W&W par respect pour nos petits doigts

fatigués, commence par la formation de votre équipe. C'est ainsi que vous pourrez maîtriser jusqu'à six personnages, tous plus farfelus les uns que les autres. Humain, nain, gnome, éléphant, rat, tigre ou sanglier, cette belle brochette va vous accompagner dans la quête de l'épée de Mavin, un artefact capable de résoudre les conflits.

Comme toujours dans les jeux de rôle, on ne peut sortir de chez soi sans se faire attaquer par des affreux tout droit issus d'un casting de *Histoires naturelles*. C'est bien simple, il y en a plus de trois cents, et ne comptez pas sur moi pour les

énumérer. Comme le monde n'est pas si laid, votre quête vous permettra de rencontrer plus de 100 personnages non joueurs. Des gens gentils, des gens bien, des gens qui ont toujours des choses à vous échanger ou des services à vous demander. Des personnages non joueurs, quoi.

Croisée des genres ?

D.W. Bradley, le créateur, cogit son domaine, il n'y a pas de doute, on retrouve ici tous les éléments qui ont fait le succès des premiers jeux de rôle. Un univers médiéval fantastique, des sorciers, des monstres en pagaille et des tonnes d'intrigues secondaires. En fait, la seule originalité de W&W réside dans son moteur 3D, permettant une vue subjective, assez peu utilisée dans le genre. Ainsi, les combats, et il y en a une pellette, ressemblent de loin à un quake-like.

Mais attention, pas question ici d'acrobaties et de pas chassés pour esquiver les coups, on se bat à tour de rôle, donc pas de précipitation. Ainsi, après avoir rencontré une



Galerie de portraits

Ce qu'il y a de bien avec les jeux de rôle, c'est que l'on peut incarner plusieurs personnages à la fois. **Wizards & Warriors** vous en propose dix. Portrait des trois plus... laids.

Les Oomphaz !



Sont-ils pas mignons avec leur trompe et leur œil pieux ? Relativement intelligents, ces Oomphaz sont cependant très lentils et assez maladroits. Ce qui n'a rien d'étonnant vu leur profil... Mais ce sont des Sages !

Les Gourks !



Imaginez-vous avec ce charmant visage... Dotées d'un odorat très développé, ces bestioles proches du rat sont capables de sentir les ennemis à distance, mais aussi l'or et l'argent. Bien précieux quand les poches sont vides.

Les Whiskah !



Pour les chats qui en ont assez des pâtes pour chats... (Pek, pek...) Leur spiritualité en fait de bons candidats pour devenir membres du clergé. Attention, ils ont un peu tendance à vous réveiller à 7h du matin en demandant des câlins.



■ **UN GRÔT DE HOLLANDE** Beaucoup de bâtiments à visiter, plein d'ennemis dedans.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE	
■ MINIMUM	166 Mhz 6.32 Mo
■ RECOMMANDÉ	300 Mhz 6.32 Mo
■ RECOMMANDÉ	350 Mhz 6.64 Mo
POSSIBILITÉS GRAPHIQUES	
■ Accélération logicielle	✓
■ Direct 3D	✓
■ Jaffe	✓
■ OpenGL	✓
POSSIBILITÉS SONORES	
■ EAX (SR/Live)	✓
■ Dolby Surround/Digital	✓
POSSIBILITÉS MULTIJOUER	
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	10
■ PC SEUL	1 - LAN
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR	✓
■ CONNEXION MINIMUM	✓



Que du classique, de la tradition, du pas très nouveau et surtout du pas très pratique.

bande de squelettes dans une forêt mal famée, vous commencez la bataille : un clic pour balancer une flèche, et le jeu passe automatiquement au perso suivant. Ça permet d'éviter de se mettre en mode « Pause » avant de balancer un sort ou un coup d'épée, mais c'est surtout assez déroutant lors des premiers combats.

Que du classique, de la tradition, du pas très nouveau et surtout du pas très pratique. On se retrouve vite à se demander avec quel perso on joue, et on ajuste ses coups plus ou moins bien... Un brin troublant, et surtout très énervant lors des premiers combats. Car, bien que nanti d'un moteur 3D et d'une histoire très solide, W&W risque de

n'intéresser que les fans du genre. Et ce n'est pas la 3D qui fera rappeller les fans de nVidia et autres. Après quatre ans de développement, le moteur est très daté. Dès les premières secondes de jeu, le soft souffre du syndrome de vieillie avancée : l'impression de posséder un jeu à 129 francs en collection Gold. Car W&W avait été annoncé pour décembre 1998, mais le développement a pris du retard...

Long et complexe

Si W&W est un jeu très long et complexe, il pourra difficilement tenir tête à Baldur's Gate II ou Icewind Dale. Les ennemis que vous rencontrez sont dotés d'une I.A. proche du Lemming. Il en ressort un jeu vieillot, certainement pas mauvais, mais... vieux. Un moteur dépassé, des graphismes très moyens, des bruitages et une ambiance sonore bien monotones handicapent le jeu, et empêchent de vraiment entrer dans l'aventure. Ses défauts formels risquent évidemment de dérouter le joueur moyen. Wizards & Warriors aurait pu provoquer son petit effet s'il était sorti comme prévu il y a deux ans. ■

- Thomas Dlouf



■ **CHOISISSEZ VOTRE TÊTE !** Mieux que le roulement de façade façon clinique... mais on ne vous garantit pas le résultat !

Égypte II

■ **ÉDITEUR** Crye ■ **DÉVELOPPEUR** Crye ■ **GENRE** aventure historique ■ **PRÉC.** env. 250 F



■ **REMARK** Ce type est couvert de piastres quand on le regarde de près...

Égypte II est un jeu d'aventure auto-éducatif qui, concocté en partenariat avec la RMN (Réunion des musées nationaux), l'action (ah ! ah !) se déroule en 1350 av. J.-C., dans Héliopolis, l'une des plus grandes villes égyptiennes de l'époque. On y incarne Tilet, une prêtresse qui doit sauver son pays. Le graphisme, un peu démodé, comblera les passionnés de petites config. Quant à l'intérêt de l'aventure, il réside presque entièrement dans la documentation encyclopédique accompagnant le jeu.

★ ★ ★ S.R.

TESTS EXPRESS

Pharaon Cléopâtre, le reine du Nil

■ **ÉDITEUR** Hexas ■ **DEV** Impression Games ■ **GENRE** gestion stratégique ■ **PRÉC.** env. 170 F



■ **ANTHQUE** Le jeu gagne en intérêt, mais le moteur date de Rembrandt II.

Un éd. en supérieur à l'original, c'est tellement rare que c'est quasiment du jamais vu ! C'est pourtant le cas de Cléopâtre, extension du très moyen Pharaon. Bien que l'équipe de développement - dérivée de celle de Pharaon - n'ait rien pu faire pour les graphismes ou l'intelligence artificielle, toujours aussi déplorables, ils ont apporté tout leur soin aux campagnes, dont l'intérêt dépasse de loin celles de Pharaon. Si vous avez aimé Pharaon, jetez-vous sur Cléopâtre (sans mauvaises pensées bien sûr).

R.G. ★ ★ ★ ★

Le verdict

Wizards & Warriors

COMPARATIF

- **BALDUR GATES II**
Un monde riche et complexe, une aventure à la fois épique et humaine.
- **PLANESCAPE TORMENT**
Une aventure épique, sombre et pleine de surprises, un jeu très original.
- **ICEWIND DALE**
Un jeu à un seul personnage, très riche et très original, un jeu à la fois épique et humain.
- **BALDUR'S GATE**
Un classique, un jeu à un seul personnage, un jeu à la fois épique et humain.
- **WIZARDS & WARRIORS**
Un jeu de rôle à un seul personnage, un jeu à la fois épique et humain.

GRAPHISMES

■ Le premier défaut de ce jeu, un moteur vieillot et des graphismes datés. Mais on nous rassure que Baldur II sera plus à se perdre !



AUDIO

■ Le son est assez bon, mais le jeu n'est pas très riche en bruitages. On se demande si c'est le moteur.



MULTIJOUEUR

■ Aucune option n'est disponible pour jouer à plusieurs. On se demande si c'est le moteur.



POUR

■ Les fans de jeu de rôle et de gestion. Si vous aimez les jeux de rôle, vous serez intéressés par ce jeu.

CONTRE

■ Les fans de jeu de rôle et de gestion. Si vous aimez les jeux de rôle, vous serez intéressés par ce jeu.

NOTE GLOBALE

Les fans de jeu de rôle et de gestion. Si vous aimez les jeux de rôle, vous serez intéressés par ce jeu.



Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Venez découvrir
la carte 3D Prophet II
GT6 32MB



→ -30%
→ -70%
sur les jeux vidéo

Achete! Vends! **tester**
Echange! **NOUVEAUTÉS**
dans notre Espace C&D

VU A
LA TELE

FORFAIT FAMILY IBM

169F



Internet illimité

- Ordinateur IBM
- Communications
- Logiciel pack
- Outils & Jeux
- Bouquet de services

OUTILS & JEUX

• Les logiciels de bureautique
• Les logiciels de multimédia
• Les logiciels de jeux
• Les logiciels de développement
• Les logiciels de programmation
• Les logiciels de gestion
• Les logiciels de communication

ACCES INTERNET
COM. 5H1 MOIS*

• Accès Internet illimité
• Accès à la base de données
• Accès à la base de données
• Accès à la base de données
• Accès à la base de données
• Accès à la base de données
• Accès à la base de données

ORDINATEUR MULTIMÉDIA

• Processeur Pentium
• Mémoire vive 16 Mo
• Disque dur 20 Go
• Carte graphique
• Carte son
• Carte réseau
• Carte modem



Renseigne-toi dans
ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FINANCE

1. BNP	84 74 23 13 94	16. BNP	28 75 12 20 21
2. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	17. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
3. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	18. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
4. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	19. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
5. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	20. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
6. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	21. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
7. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	22. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
8. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	23. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
9. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	24. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
10. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	25. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
11. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	26. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
12. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	27. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
13. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	28. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
14. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	29. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
15. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	30. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21

MULTIMÉDIA

1. BNP	84 74 23 13 94	16. BNP	28 75 12 20 21
2. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	17. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
3. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	18. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
4. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	19. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
5. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	20. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
6. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	21. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
7. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	22. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
8. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	23. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
9. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	24. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
10. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	25. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
11. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	26. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
12. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	27. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
13. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	28. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
14. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	29. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
15. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	30. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21

JEUX VIDÉO

1. BNP	84 74 23 13 94	16. BNP	28 75 12 20 21
2. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	17. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
3. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	18. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
4. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	19. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
5. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	20. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
6. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	21. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
7. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	22. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
8. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	23. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
9. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	24. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
10. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	25. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
11. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	26. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
12. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	27. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
13. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	28. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
14. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	29. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
15. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	30. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21

ESPAGNE

1. BNP	84 74 23 13 94	16. BNP	28 75 12 20 21
2. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	17. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
3. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	18. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
4. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	19. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
5. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	20. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
6. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	21. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
7. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	22. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
8. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	23. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
9. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	24. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
10. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	25. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
11. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	26. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
12. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	27. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
13. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	28. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
14. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	29. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21
15. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21	30. CREDIT COMMERCIAL	28 75 12 20 21

FRANCE/ESPAGNE

• Espagne • Espagne • Espagne • Espagne

• Espagne • Espagne • Espagne • Espagne

• Espagne • Espagne • Espagne • Espagne

• Espagne • Espagne • Espagne • Espagne

• Espagne • Espagne • Espagne • Espagne

• Espagne • Espagne • Espagne • Espagne

• Espagne • Espagne • Espagne • Espagne

• Espagne • Espagne • Espagne • Espagne

Utilisez la voix !

SideWinder Game Voice | Et votre voix devient une arme !

Des jeux tels que Quake III, Tournement, Age of Empires II ou encore Ultima Online ont apporté une nouvelle dimension aux jeux vidéo. Ils ont fait découvrir aux amateurs les plaisirs du jeu en réseau. Malheureusement, la principale difficulté dans ce type d'application a toujours été la communication...

Les personnes qui ont goûté au jeu en réseau ou on-line sont souvent atteints par une curieuse maladie qui les pousse à rester des heures devant leur écran. À tel point qu'ils n'hésitent pas à déplacer leur machine et à tenir un rythme de vie des plus particuliers : consommation de café désastreuse et régime alimentaire à base de pizzas. Tout cela pour avoir le plaisir de fragger à tour de bras plusieurs nuits d'affilée. L'explosion du Net et des connexions à haut débit (câble et ADSL) permet maintenant aux joueurs d'assouvir leur passion de chez eux, et avec un maximum de confort.

En parallèle, les jeux sont devenus plus complexes, demandant un travail de groupe de plus en

INFOS

Modèle : SideWinder Game Voice

Constructeur : Microsoft

Prix : env. 500 F

plus important. Il devient alors essentiel de communiquer rapidement et efficacement. Les joueurs qui disposent d'un diplôme de stylo-dactylo n'étant pas légion, la communication en mode texte répond rarement aux exigences d'un jeu d'action où la coordination d'une attaque dans Homeworld. La communication par la voix reste et restera encore longtemps la meilleure solution. Des logiciels tels que Roger Wilco permettent déjà de tels dialogues. Malheureusement, ils sont en général gourmands en ressources système et en bande passante.

Microsoft nous propose une alternative avec le SideWinder Game Voice. Il s'agit d'un appareil qui permet de communiquer entre joueurs et, accessoirement, de donner des instructions à un jeu, via un système de reconnaissance vocale.

Fou, fou, fou !

Le dispositif se compose d'un boîtier noir qui se connecte au PC, via un port USB, et à la carte son, via la sortie audio et l'entrée micro. Le Game Voice est accompagné d'un casque/micro de marque Plantronic, gage de qualité. L'installation est des plus simples et très didactique. Ceci fait, il est possible de tester les commandes vocales.

À la différence des systèmes de reconnaissance conventionnels (IBM Via Voice, par exemple), le Game Voice ne cherche pas à reconnaître vos mots, il récupère des syllabes qu'il associe pour former des mots.

Ainsi, pour exécuter une commande vocale, il faut le programmer et ceci nécessite de taper le mot de manière phonétique. Ainsi, « combat » pourra s'écrire [combaa], [kombaa] ou encore [combat]. La bonne orthographe est fonction de la manière dont l'utilisateur articule ou parle. Nous nous en rendons compte très rapidement lors des premiers essais,



IL Y A QUELQU'UN ? Voici le menu principal du lancement du logiciel Game Voice.

rien ne marche ou presque. On comprend rapidement qu'il ne faut pas créer de phrases complètes mais au contraire utiliser des mots simples.

Pourtant, après une phase d'adaptation, tout fonctionne à la perfection, et quel plaisir de commander une attaque par la voix. Crier « Geronimo » pour lancer son attaque finale est très plaisant. L'intérêt d'une telle fonction n'est pas négligeable, mais reste très lié au type de jeu. Ainsi, un quake-like, jeu au rythme effréné, n'est pas du tout conseillé. En revanche, un Age of Empires ou un Command & Conquer sont tout à fait indiqués. Ceci s'explique par le temps de latence qui existe entre le moment où l'on parle et la prise en compte de la commande (environ trois secondes).

L'aspect reconnaissance vocale apparaît quand même comme un gadget, sympathique certes, mais à l'utilité limitée.

Le véritable intérêt de cet appareil se trouve dans ses capacités d'aide à la communication. Le logiciel qui sert à la programmation des commandes vocales permet aussi de faire communiquer plusieurs joueurs entre eux. Un utilisateur crée le serveur de discussion et répartit les joueurs en leur attribuant un numéro ou/et une équipe. Il est ensuite possible de passer d'un joueur à l'autre en appuyant sur la touche numérotée lui correspondant, ou encore de parler à certaines équipes ou à tout le monde en même temps. La corse

■ DESIGN RÉUSSI

En appuyant sur les touches, vous vous adressez à différents personnages.



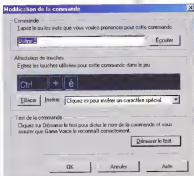
sur le gâteau est la possibilité offerte aux joueurs qui ne possèdent pas le Game Voice de participer aux conversations grâce à un logiciel gratuit et téléchargeable sur le site de Microsoft.

Casser la voix

Le dialogue est possible soit en donnant directement l'adresse IP des différents interlocuteurs, soit en utilisant le logiciel MS Messenger. Si vous utilisez cette option (tout le monde ne connaît pas son adresse IP), sachez qu'il faudra ouvrir un compte avec ce soft. Tout comme ICQ, il vous indiquera vos contacts en ligne. L'utilisation couplée du logiciel Game Voice et de Messenger est complètement transparente pour l'utilisateur. Malheureusement, les fous de technique, ceux qui par exemple possèdent plusieurs machines et qui partagent leur connexion internet auront peut-être des problèmes. Surtout si vous utilisez un firewall ou un partageur de connexion comme WinGate.

Petit conseil en passant : le micro doit être placé de préférence au niveau du menton. Ceci pour que votre respiration ne vienne pas casser les oreilles de vos amis (pour les ennemis, c'est moins grave).

Il ne reste plus qu'à voir en quoi le Game Voice influence votre connexion, votre bande passante et surtout votre ping. Avec une partie relayée directement un utilisateur câble à une ligne Numéris, nous avons obtenu un ping de 90 ms, ce qui est très correct. Le jeu n'a pas



■ INTERFACE INTUITIVE. Créer une commande vocale est simple : l'écrire, l'écouter puis lui assigner un raccourci clavier.

souffert des communications vocales, mais ces dernières connaissent de temps en temps un lag important. On se retrouve à réentendre plusieurs fois la même phrase, ce qui est désagréable. En réseau local, aucun problème particulier n'a été signalé. Quake III tourne à la perfection. Mais plusieurs précautions sont à prendre pour assurer un maximum d'efficacité au système. Ainsi, il est possible de choisir le taux de compression des données, qui peut aller de 1,4 K/s à 32 K/s. Ce dernier chiffre ne jouant pas beaucoup sur la qualité de réception des voix, nous conseillerons donc le 3,2 K/s qui utilise de 3 à 9 K/s de bande passante. Autre point, le personnage qui crée la partie ne devrait pas en

plus héberger la conversation, ceci afin de limiter l'usage de sa ligne et de répartir au mieux le transfert des données. Nous sommes ici en présence d'un produit qui, s'il n'est pas innovant, apporte des améliorations techniques et ergonomiques sans précédent dans le monde du jeu en réseau.

Bien reçu Roger !

L'intérêt d'un tel outil est évident, l'échange d'informations étant, avec le talent des joueurs, ce qui fait perdre ou gagner une partie. Tous les jeux sont touchés par ce phénomène, même un jeu peu subtil comme Quake III (en mode Coopératif ou Capture the Flag).

Un excellent produit qui malheureusement s'intéressera que les possesseurs d'une bonne connexion, ce qui correspond aux utilisateurs de jeux en réseau. Les possesseurs de ligne RTC pourront toujours essayer mais ils risquent d'être très déçus.

Le Game Voice apporte tout de même une nouvelle dimension au monde du jeu et nous ramène à une autre époque : celle où nous nous insultons en jouant à Warhammer ou à un tout autre jeu de rôle. De chez soi, il est possible de retrouver la joie et le plaisir des jeux en groupe, avec ces habitudes plaisanteries, ces cris de plaisir ou de détresse. Il ne tient qu'à vous de ne pas transformer cela en cacophonie ingérable. ■

- Yazid Amer

Note ★★★★★

Après une phase d'adaptation, tout fonctionne à la perfection et diriger une attaque par la voix est un vrai plaisir.

AAT **www.aatdirect.com**

Le moyen le plus sûr de trouver les meilleurs prix sur le net

www.aatdirect.com

Cliquez ici !

Le point sur la 3D

Cartes 3D La surenchère des constructeurs a-t-elle un prix ?

Comme on a pu le voir ces derniers mois, le monde de la 3D sur PC ne cesse d'évoluer : entre nVidia, ATI ou encore 3dfx, la surenchère n'en finit plus. À chaque fois ou presque, la nouvelle carte qui sort vient détrôner la précédente au rang de meilleur accélérateur 3D du moment. Mais cela ne veut pas dire pour autant qu'il s'agisse du meilleur choix pour tout le monde ni du meilleur rapport qualité/prix.

Avant de vous décider, ayez une idée précise de vos besoins ainsi que de vos moyens.

Nous vous le répétons à chaque fois : la carte la plus rapide (et donc trop souvent la plus chère) du moment ne constitue pas le meilleur choix pour tout un chacun. Avant de vous décider, il faut donc que vous ayez une idée précise de vos besoins ainsi que de vos moyens. En effet, l'écart de prix est plutôt important puisque l'on peut trouver des cartes pour moins de 600 francs, tandis que les plus chères allègeront votre compte en banque de plus de 3 000 francs.

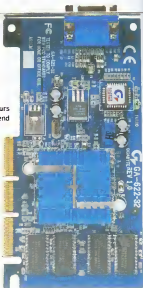
Plusieurs marques se partagent le gâteau que constitue le marché de la 3D. Si on les écoute, chaque constructeur est meilleur que son petit camarade, chacun trouvant le moyen de s'attribuer le rang de numéro 1 mondial dans un domaine

donné (le plus de cartes vendues dans le monde, la carte la plus rapide, le processeur graphique le plus élevé, etc.). Tandis qu'ATI, 3dfx ou encore Matrox proposent des cartes propriétaires intégrant leurs puces et donc vendues sous leurs marques respectives, nVidia vend ses puces graphiques à d'autres constructeurs afin que ceux-ci se chargent de les intégrer sur leurs cartes avant de les proposer au grand public. On se retrouve donc avec une multitude de cartes, toutes basées sur les mêmes puces avec des noms et des marques différents (Creative, Hercules, Leadtek, Elan, ASUS, ABIT, MSI, Chaintech, etc.) et le choix n'en paraît alors que plus compliqué.

Choix complexe

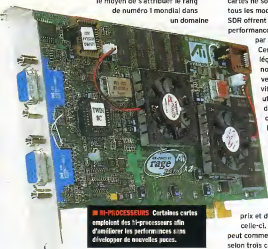
Il faut pourtant savoir que, malgré la multitude de fabricants proposant des cartes à base de puces nVidia, les différences entre cartes ne sont pas flagrantes. Ainsi, tous les modèles à base de GeForce SDR offrent quasiment les mêmes performances, qu'ils soient vendus par Leadtek ou encore MSI.

Certes, la qualité peut légèrement varier, notamment au niveau du ventilateur ou de la vitesse de la mémoire utilisée sur la carte mais, dans la plupart des cas, chaque produit basé sur la même puce offrira des performances presque similaires. Si votre choix se porte sur une carte de ce type, il faudra donc sélectionner la marque de la carte voulue en fonction du prix et des jeux fournis avec celle-ci. Au niveau des puces, on peut comme d'habitude les classer selon trois catégories : entrée,



■ TOUJOURS LÀ ! La TnT2 Ultra est encore aujourd'hui une très bonne carte.

milieu et haut de gamme avec des rapports qualité/prix et un intérêt à chaque fois bien différents. En ce qui concerne le haut de gamme, la plupart du temps mis en avant comme une sorte de vitrine technologique par chaque constructeur, nVidia se taille la part du lion, avec la puce GeForce 2 GTS, accompagnée de 32 ou 64 Mo de mémoire. Cette puce est intégrée à des cartes vendues aux environs de 3 000 francs. Certes, elles offrent les meilleures performances possibles à l'heure actuelle, mais elles sont pour le moment bridées par la vitesse de la mémoire qui les accompagne. Ainsi, l'écart de performances brut constaté entre une GeForce 2 GTS et d'autres cartes est très important, mais n'a aucune commune mesure avec l'écart réel que l'on peut ressentir dans la plupart des jeux actuels. En outre, pour pouvoir en profiter pleinement, il faut disposer d'une véritable machine de guerre, avec



■ HI-PROCESSEURS Certains cartes emploient des hi-processeurs afin d'améliorer les performances sans développer de nouvelles puces.

un processeur ultra-performant, suffisamment de RAM et un bon disque dur, ainsi qu'un écran susceptible de supporter des résolutions élevées.

En effet, le seul intérêt d'une (elle) carte est de pouvoir jouer en haute résolution. Il vous faudra donc au moins un 17 pouces de bonne qualité pour pouvoir en profiter; ce qui n'est pas donné à tout le monde. Un processeur puissant est nécessaire pour les mêmes raisons. Il sera alors tout à fait possible de jouer en 1 024 x 768 32 bits et parfois au-delà (1 280 x 1 024, par exemple).

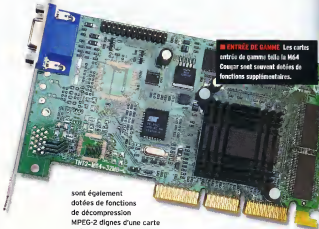
Théorie et réalité

Malheureusement, la baisse de performances due à la mémoire fait que les résolutions supérieures en théorie accessibles avec une telle carte relèvent plus de l'utopie que d'autre chose. Concurrente directe de la GeForce 2 GTS, la puce Radeon d'ATI dans sa version haut de gamme avoisine, elle aussi, les 3 000 francs. On peut la trouver équipée de 64 Mo de RAM également mais une fois encore, il y a un gouffre entre les performances théoriques de la puce et les résultats réellement obtenus en jouant. Cette carte dispose toutefois d'autres atouts. Ainsi, les cartes à base de Radeon ne sont pas uniquement équipées d'une puce rapide supportant le Transform & Lightning (comme les GeForce), mais

sont également dotées de fonctions de décompression MPEG-2 dignes d'une carte spécialisée. En outre, on peut les trouver munies d'une entrée et d'une sortie vidéo (modèle VIVO) ainsi que de fonctions d'acquisition avancées. Bref, même si elles sont légèrement moins performantes que les cartes à base de GeForce 2 GTS, les cartes à base de Radeon haut de gamme se révèlent nettement plus polyvalentes. Pour en finir avec le haut de gamme, il ne faut pas non plus oublier 3dfx qui, avec sa Voodoo 5, a choisi un chemin légèrement différent. Ici, il n'est plus question de Transform & Lightning mais plus de FSAA, technique 3D qui permet de jouer en 640 x 480 avec une finesse digne du 800 x 600. Malheureusement, l'intérêt d'une telle technique reste limité. Pour un utilisateur moyen, il vaudra

donc mieux s'orienter vers un modèle milieu de gamme. Dans ce domaine, la GeForce 2 MX tire relativement bien son épingle du jeu. Moins performante que sa grande sœur en théorie, celle-ci permet pourtant dans la pratique de jouer dans les mêmes résolutions (du fait, toujours, de la vitesse de la mémoire), tout en coûtant presque trois fois moins cher. Dans ce domaine, on retrouve également la Radeon de milieu de gamme ainsi que les GeForce SDR et DDR de première génération. Ces quatre puces constituent actuellement ce qui se fait de mieux en matière de rapport qualité/prix pour la plupart des joueurs. ■

- Christophe Carrère



■ **ENTRÉE DE GAMME.** Les cartes entrée de gamme telle la M64 Cougar sont souvent dotées de fonctions supplémentaires.

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES CARTES 3D

Voir le tableau pour bien appréhender les différences entre les cartes 3D disponibles aujourd'hui.

Moyenne	Plus	Moins	Prix*
Radeon 64 VIVO	Bonnes performances 3D, entrée et sortie vidéo, décompression MPEG2 hardware 32.	Prix, performances légèrement inférieures à une GeForce 2 GTS en 3D.	2 600 F
GeForce 2 GTS	Très performante en 3D	Trop chère, bridée par sa mémoire	2 500 F
Voodoo 5 5500	Quelques originalités.	Trop chère.	2 300 F
GeForce 1 DDR	Encore performante aujourd'hui, rapport qualité/prix correct.	Ne gère pas toutes les fonctions d'une GeForce 2	1 900 F
ATI Radeon 32 DDR	Rapport qualité/prix correct, carte polyvalente.	Parfois à la traîne en 3D face à une GeForce 2.	2 000 F
GeForce 2 MX	Très bon rapport qualité/prix	Limitée à la 3D.	1 200 F
GeForce 1 SDR	Performances correctes.	Commence à dater un peu, trop chère face à une GeForce 2 MX.	1 300 F
Radeon 32 SDR	Abordable, polyvalente.	Correcte sans être exceptionnelle en 3D.	1 400 F
ATI Rage Fury Pro VIVO	Polyvalente	En retrait pour les jeux 3D.	900 F
ATI ALL IN WONDER 128 Pro	Tuner TV, fonctions d'acquisition	Performances 3D en retrait.	1 500 F
TiB 2 Ultra	Toujours rapide en 3D	Pas de gestion du T&L.	1 000 F
G400 Max	Rapide en 3D, Dual Head	Pas de gestion du T&L.	1 600 F
G450	Polyvalente, nombreuses fonctions originales.	Limitée pour les joueurs.	1 400 F
G400	Abordable	Pas assez performante pour les jeux récents.	900 F
TiB 2 Pro	Abordable.	Pas assez performante de nos jours.	900 F
Voodoo 3 3000	Abordable	Pas de support du 32 bits ou encore du T&L.	900 F
TiB 2 M64	Prix plancher.	Bien trop limitée en 3D.	600 F

* Les prix de ce tableau sont donnés à titre indicatif.

Volant R4 Force Feedback



**Cyborg
Force Feedback 3DII
Stick Gold**



R100



Cyborg 3DII Gold



Compatible
avec la dernière
simulation de v.1



Hendricks, J. W., MULLENBACH, D. L., & TAYLOR, A. C. VIRGINIA

transecom

UNIT 5: CACTI
1. a. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838



Verbreitungsnetz: 44/134/17/3. Site Internet: <http://www.snhk.com>

Brochure sur demande à TRANSECOM
12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONNESE

Nom, prénom _____
 Adresse _____
 C.P. _____

Ville _____
 Date de naissance / / _____
 Configuration matériel : _____

La nouveauté d'Intel

Celeron II | La revanche du processeur entrée de gamme d'Intel.

Le Celeron d'Intel a constitué l'un des événements majeurs en matière de microprocesseurs ces dernières années. Il a en effet permis l'apparition de configurations à des prix beaucoup plus grand public. Mais il faut bien admettre que ce processeur commençait à dater...

Avec la montée en puissance d'AMD, Intel n'est plus seul sur le marché.

A lors que nous étions habitués ces derniers temps à voir arriver de nouvelles références de processeurs tous les deux mois, la cadence imposée par Intel a récemment fortement diminué. Ainsi, mis à part une hausse de fréquence et quelques améliorations au niveau de la taille de gravure, aucun véritable nouveau modèle n'était apparu depuis le Pentium III (mars 1999). Certes, on atteint maintenant des fréquences de l'ordre du gigahertz et les tailles de gravure sont aujourd'hui impressionnantes (on a atteint le 0,18 micron), mais il ne s'agit là que d'une évolution « normale » dans le monde du PC. De son côté, AMD, seul véritable concurrent d'Intel dans ce domaine (en attendant de voir arriver les premiers modèles de Cyrix III, proposés par VIA), ne reste pas les bras croisés. Ainsi, comme on a pu le constater le mois dernier, deux nouvelles gammes ont fait leur apparition chez ce constructeur, à savoir une évolution de l'athlon et surtout l'apparition d'un modèle d'entrée de gamme à même de concurrencer le Celeron d'Intel : le Duron. Il était donc temps pour le géant américain de réagir et d'apporter de nouveaux arguments afin d'offrir sa gamme. C'est chose faite aujourd'hui avec une nouvelle évolution du Celeron. Pour les personnes qui auraient ignoré l'actualité PC de l'année, le Celeron est le processeur le moins cher proposé par Intel. Il était basé

jusqu'à présent sur une architecture proche de celle des anciens Pentium II avec un peu moins de cache intégré. Celui-ci était donc gravé en 0,25 micron, fonctionnait sur n'importe quelle carte mère à base de chipset Intel avec un bus à 66 MHz et, enfin, embarquait depuis la version 300A 128 Ko de cache L2. Disponible au format Socket et pour un prix plus que raisonnable, quelle que soit la fréquence, ce processeur a longtemps été un bon choix pour les machines d'entrée et de milieu de gamme. Malheureusement, ce modèle n'est pas exempt de tout défaut et malgré l'augmentation régulière de sa fréquence, il commence aujourd'hui à accuser le poids de son âge.

Une importante évolution

C'est donc dans ce contexte que l'on voit aujourd'hui apparaître le Celeron II. Celui-ci est basé sur un core (cœur du processeur) de Pentium III. Il est ainsi gravé en 0,18 micron et la gestion du cache de second niveau, si importante de nos jours, a également évolué

considérablement. Ainsi, même si la quantité de cache n'a pas changé, la bande passante a été multipliée par quatre. La technique d'accès à ce même cache a, elle aussi, pris un sérieux coup de jeune. Enfin, il est à noter que ce processeur intègre désormais les mêmes instructions supplémentaires que le Pentium III (à savoir le jeu d'instructions SSE dédié aux applications multimédia et aux jeux). Seule ombre au tableau : le bus externe est resté à 66 MHz (contre 100 au encore 133 de nos jours). Ainsi, avec un Celeron, on accède toujours à la mémoire à 66 MHz et du coup on se retrouve avec un facteur multiplicateur énorme. Il en résulte donc un décalage important entre la mémoire et le processeur. C'est d'ailleurs principalement de là que vient l'écart de performances ressentit entre un Pentium III et un Celeron II. Malgré cela, le Celeron II ne s'en sort pas trop mal. Même s'il est moins vélocité qu'un Pentium III à fréquence égale, il offre un rapport qualité/prix satisfaisant. Pourtant il ne tient que difficilement le comparaison face à un Duron, comme celui que nous avons testé le mois dernier. ■

- Yazid Amer



■ UN AIR DE FAMILLE : Le Celeron II ressemble étonnamment aux derniers Pentium III Socket, vu de l'autre côté.

PERFORMANCES (en images par seconde)

	Quake III	Unreal
Celeron II 533	75	37
Celeron 533	71	33
Pentium III 550	100	46

GRAND JEU CONCOURS VIDEOGAMES TOUR

connecte-toi sur le site www.videogamestour.com
ou sur comics-world.net

1^{er} Prix :

1 PC Multimédia AMD Athlon/Goupiil

2ème au 5ème prix :

1 manette de jeu Sidewinder + 1 jeu PC

6ème au 10ème prix :

1 carte mémoire + 1 jeu Playstation

11ème au 20ème prix :

1 jeu PC ou Playstation

21ème au 40ème Prix :

1 BD

41ème au 50ème Prix :

1 T-Shirt + 1 casquette

51ème au 100ème Prix :

1 T-Shirt

101ème au 120ème Prix :

1 abonnement à Gen4 PC



résumé de règlement : - jeu gratuit sans obligation d'achat valable jusqu'au 15 octobre 2000 inclus. Une demande possible par personne

législation complète déposée chez Maître Aream, huissier de justice, 26 Bd de Strasbourg 75010 Paris

Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978, les participants bénéficient d'un droit d'accès et de rectification du fichier informatique sur
simple demande au siège social de la société organisatrice

Gen4

13^{ème} RUE
LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE

net
mgnet.fr

ELSA

3dfx

AMD
Athlon

IC
COURIR

cdandco.com
www.cdandco.com

gameplay
www.gameplay.fr

Sidewinder
GIGACOM

TWING.fr
www.twing.fr

PINNACLE
SYSTEMS

JOYTECH
Powered by Take 2 Interactive

Un nouveau chipset

i815 et i815e | Intel corrige ses erreurs.

Après l'échec de l'i820 et de la RAMBUS, Intel se devait de réagir face à VIA. Il fallait en effet remplacer le chipset BX auquel on était habitué et qui commençait à accuser son grand âge. Pour cela, l'arme d'Intel se nomme l'i815.

Il y a encore un an, on voyait mal comment Intel pouvait être mis en péril, tant dans le domaine des processeurs que dans celui des chipsets de carte mère. Pour l'instant, avec la montée en puissance d'AMD d'une part et de VIA d'autre part, le numéro 1 américain se retrouve aujourd'hui en passe de perdre sa position de leadership mondial au profit de ses deux challengers.

En ce qui concerne les chipsets, la première solution fut l'i820, qui connut l'échec que l'on sait. Il ne restait donc plus que l'i810 et le BX à Intel pour faire face à VIA. Hors, ces deux chipsets ne faisaient absolument pas l'affaire, le premier se montrant trop limité (notamment dépourvu de Slot AGP) et le second, vieillissant, ne gérait pas toutes les dernières subtilités à la mode telles que l'UDMA 66 ou encore l'AGP 4x. Aujourd'hui, on voit donc arriver l'i815, nouvelle génération de chipset Intel.

INFOS

Nom : i85 / i815e

Constructeur :

Intel

Caractéristiques techniques :

Copier pour processeur Intel, chipset graphique et sonare intégré, réseau intégré, support de l'UDMA 66 et l'UDMA 100, autres caractéristiques en fonction des cartes mères

Celui-ci est en fait décliné en deux versions : l'i815 et l'i815e. La seule différence entre les deux se situe au niveau de l'ICH (Input/Output Controller Hub) chargé de gérer les entrées/sorties. Dans le premier cas, l'i815 de base supporte l'UDMA 66, il peut gérer un contrôleur USB (donc deux ports à 12 Mbits/s), le son AC97 sur deux canaux ainsi que l'AMR. L'i815e, de son côté, supporte l'UDMA 100 avec deux contrôleurs USB (donc quatre ports et deux fois 12 Mbits/s). En outre, on y retrouve une carte réseau 10/100 Mbits, le support du son sur six canaux ainsi que le CNR à la place de l'AMR.

Graphismes compris

Comme pour l'i810, on retrouve un chipset graphique intégré qui utilise la mémoire centrale du PC. On retrouve celui-ci au niveau du GMCH (Graphic and Memory Controller Hub) qui gère également la communication avec la mémoire. Côté performances, il ne faut évidemment pas s'attendre à des miracles, on est ainsi très en dessous des standards actuels en matière de 3D. On pourra ainsi jouer à Quake III en 640 x 480 mais il ne faudra pas chercher à aller plus loin. En contrepartie, l'i815 (comme l'i815e) est également

capable de gérer un port AGP 4x supplémentaire. Du coup, on ne connaîtra pas les mêmes soucis d'évolutivité que l'on a pu avoir avec l'i810. Il sera ainsi possible de remplacer une vieille carte mère BX par exemple afin de profiter de l'UDMA 100 tout en conservant sa GeForce pour jouer.

Hormis les résultats en 3D du chipset intégré, les performances des cartes mères à base d'i815 restent dans la moyenne. Ainsi, nous avons pu tester plusieurs modèles de cartes à base d'i815 (que vous retrouverez dans un prochain comparatif) et nous les avons équipées de GeForce. Dans tous les cas, on s'est retrouvé au même niveau qu'une carte à base de VIA 694X ou à base de BX dans les jeux. Il en va de même en ce qui concerne le contrôleur de disque, domaine dans lequel l'i815 fait parfaitement face au 694VX, tout en laissant le BX loin derrière (différence entre l'UDMA 33 et l'UDMA 66 ou 100). Bref, vous l'aurez compris, l'i815, et plus particulièrement le modèle e, est une bonne alternative au chipset VIA et permettra de remplacer les cartes mères à base de chipset BX. ■

- Christophe Carrère

L'i815 et l'i815e représentent une bonne alternative au chipset VIA.



■ i815 et i815e. Voici la nouvelle génération de chipsets d'Intel.



world-wild-explorer
world-wild-explorer
world-wild-explorer
world-wild-explorer
world-wild-explorer
world-wild-explorer



Fournisseur de sites ...

Presente pour sa sortie



Sortie Nationale
le 15 Septembre 2000

Cinema - Echange DVD - Vente DVD & Home Cinéma
Quizz - Infos Techniques - Musique ...



CREASPIÈRE

Tel : 01 45 62 30 42 - Mail : creaspiere@club-internet.fr
Fax : 01 45 62 05 55 - 20 rue Jean Mermoz 75008

Pas de crash !

SideWinder Precision 2 | Le changement dans la continuité.

Mettant entièrement à jour sa gamme de périphériques SideWinder, Microsoft nous propose le Precision 2, petit frère du Precision 1. Comme le Force Feedback 2, le design de ce joystick a évolué de manière notable. La principale modification concerne le socle, beaucoup plus compact qu'avant. Les boutons sont au nombre de huit, accompagnés d'un POV (point de vue ou chapeau chinois) et d'une molette des gaz. Cette dernière est malheureusement moins précise qu'auparavant, le système de crans si pratique ayant disparu. Il sera tout de même efficace après une phase d'adaptation. Cela est pourtant dommageable.

INFOS
Nom : SideWinder Precision 2
Constructeur : Microsoft
Caractéristiques techniques : joystick huit boutons, un POV, manche pivotant.
Prix : env. 400 F



■ **Attention :** Microsoft propose aux joysticks à un prix très élevé.

et devrait décevoir les amateurs de simulateurs de vol, tant demandeurs de précision.

En ce qui concerne le manche à balai, il est exemplaire d'efficacité, aussi bien dans Flight Simulator 2000 que dans Starlancer. Les boutons placés de manière naturelle augmentent le plaisir que procure ce joystick. Si nous ajoutons à cela un prix des plus intéressants, nous obtenons un périphérique de qualité et accessible à toutes les bourses. ■
Note ★★★★★

Toujours plus vite

Pioneer A05SZ | À quand le mur du son ?

Alors que la plupart des fabricants viennent juste de présenter leur DVD-ROM de quatrième génération (10/12x), Pioneer sort son lecteur cinquième génération : le A05SZ en 16x. Les résultats de ce lecteur ne dérogent pas à la tradition de performance à laquelle nous sommes habitués Pioneer. Ainsi, en mode DVD, les temps d'accès sont en moyenne de

INFOS
Nom : A05SZ
Constructeur : Pioneer
Caractéristiques techniques : lecteur de DVD-ROM 16x, 40x en mode CD, interface IDE
Prix : env. 1 300 F

75 ms, pour 80 ms annoncées. Quant aux taux de transfert, ils sont en moyenne de 10x, les 16x étant atteints sans véritable problème. En mode CD, les temps d'accès sont de 99 ms, pour 80 ms annoncées, et les taux de transfert atteignent les 25x. Le A05SZ est un lecteur Slot-In, ceci permet de l'utiliser comme un mange-disque. Alors que cette technologie a généralement

l'inconvénient de produire de fortes nuisances sonores, ici, elles restent supportables et en dessous de ce que nous aurions pu craindre. Nous sommes en présence d'un lecteur des plus réussis, mais son intérêt n'est pas évident. En effet, les titres DVD-ROM sont rares (Baldur's Gates et X-Files, le jeu, sont tournés), et un lecteur 16x peut sembler un peu excessif pour un usage courant, surtout au vu de son prix. ■
Note ★★★★★



■ **RAPIDE** La vitesse ne fait pas tout, surtout quand on ne l'utilise pas.

PlexWriter 12/10/32A

PlexWriter possède le leadership technologique dans le domaine des graveurs, la preuve en est encore faite avec le PlexWriter 12/10/32A. Ce graveur IDE est excellent, aussi bien en lecture qu'en gravure et si la technologie 12x est maîtrisée pour les CD-R, la gravure des CD-RW en 10x est déjà plus inhabituelle. Le résultat est quasiment sans reproche, sauf en ce qui concerne les anciens lecteurs de CD, qui ont du mal à lire les CD-RW produits par le PlexWriter. Il s'agit donc d'un très bon graveur, mais la surcharge technologique n'intéressera pas la majorité des utilisateurs, surtout à un prix vraiment excessif qui avoisine les 2 700 francs. D'où la note de trois étoiles... ■

Note ★★★



■ **VITE** Le PlexWriter 12/10/32A est le graveur le plus rapide au monde !

Wheel Mouse Optical

Après Microsoft, la concurrence propose enfin des souris optiques. Le Wheel Mouse Optical de Logitech est un produit des plus design, avec sa couleur noire et ses formes organiques. L'ergonomie est agréable, la souris épouse naturellement les courbes de la main. À l'utilisation, notre rongeur glisse très bien, et se révèle très précis. Le plus surprenant avec cette souris est son aptitude au jeu. Ainsi, le Wheel Mouse Optical est à l'aise dans tous les domaines, même les quaker-like. Alors laissez-vous tenter par l'optique, dites adieu à toutes corvées de nettoyage, et pour un prix qui avoisine les 300 francs... ■

Note ★★★★★



■ **OPTIQUE**
 Exempte d'entretien et à l'aise en jeu : le rêve !

CRX160E-RP

Après un rapide passage dans le monde des 10x, Sony sort le CRX160E-RP, un graveur 12/8/32 en interface IDE. Pour un prix d'environ 2 300 francs, ce modèle est des plus intéressants. En lecture, les temps d'accès sont en moyenne de 120 ms, et les taux de transfert de 24x. En ce qui concerne l'extraction audio, elle est de qualité et réalisée en 11x. Lors de la gravure, aucun problème particulier n'a été signalé. Voilà donc un excellent graveur, vélocité, fiable et surtout accessible. ■

Note ★★★★★



■ **PERFORMANT** Ce graveur est bon en lecture et en gravure.

Kit d'enceintes A23

Le A23, signé Philips, est un kit d'enceintes 2.1 qui dégage une puissance totale de 32 watts (six par satellite, 20 watts pour le caisson de basses). De petite taille, les A23 n'encombrez pas votre bureau tout en vous fournissant une bonne qualité sonore. Ainsi, les aigus, les médiums et les basses sont bonnes, sans pourtant atteindre des sommets. Ce kit conviendra parfaitement aux utilisateurs de logiciels multimédia, jeux inclus. Notons la présence d'une télécommande filaire qui permet de régler le son, et de couper l'alimentation. Il s'agit d'un bon produit que son prix (environ 500 francs) rend très intéressant.

Note ★★★★★



■ **MINI** Tout petit, le kit A23 de Philips est pourtant efficace.

Pour la famille

Packard Bell Club 26905C | Pas très joueur !

Alors que Packard Bell propose des machines intéressantes via sa gamme Platinum, l'entrée de gamme (Club) a rarement réussi à nous convaincre. Les choses semblent changer avec le Club 26905C. Ce PC se compose d'un Celeron 600 MHz, de 64 Mo de RAM et d'un disque dur de 15 Go. Si cela est suffisant pour les applications courantes, la carte mère à base d'Intel ne lui permet malheureusement pas d'exploiter les

INFOS

Nom : Packard Bell

Club 26905C

Constructeur :

Packard Bell

Caractéristiques

techniques :

Celeron II 600 MHz,

64 Mo, 15 Go, chipset

i850, combo

DVD/graveur 4x24,

moniteur 17 pouces

modem 56k

Logiciel : Windows 98

SE, Works 2000, Money

2000, Paint Artist 4,

Cesari II, Adibou II.

Prix : env. 9 000 F

derniers jeux 3D. Pourtant, la présence d'un combo (lecteur DVD et graveur), d'un modem 56k et d'un moniteur 17 pouces de bonne facture font de ce PC un outil idéal pour la famille.

Nous avons ici une machine équilibrée, qui s'acquittera de la plupart des tâches familiales. La puissance de cette configuration est suffisante pour les principales activités multimédia (musique, DVD vidéo, imagerie, etc.). De plus, l'offre logicielle est très respectable. Vous aurez droit à Works 2000, Money 2000, Cesari II et même un Adibou ! Pour terminer, il s'agit d'une machine de qualité, mais à éviter si les activités ludiques sont votre priorité. ■

Note ★★★★★



■ **ÉQUILIBRÉE** Bien faite, cette machine conviendra tout de même les joueurs.

PlayStation power !

Bleem Crystal Pad | L'arcade à l'honneur.

Bleem est un émulateur PlayStation qui a fait ses preuves et conquis un nombre important d'adeptes. Il n'est donc pas étonnant que cette société propose son propre joystick, reconnu automatiquement. Mais loin de se limiter au seul émulateur, ce pad est parfaitement reconnu par Windows et ne nécessite

aucun pilote à l'installation. Cette dernière est simple (USB oblique), et très rapidement, l'utilisateur peut jouer avec. Ce périphérique possède huit boutons, un pad directionnel et deux mini-sticks, comme sur la Dual Shock de la

INFOS

Nom : Crystal Pad

Constructeur :

Bleem

Caractéristiques

techniques :

joystick huit boutons,

croix directionnelle,

deux mini-sticks,

connexion USB

Prix : env. 200 F

PlayStation. À l'utilisation, il se comporte très bien, l'ergonomie est bien pensée, les doigts se posent naturellement sur les différents boutons. La précision est au rendez-vous et si vous tombez d'une plate-forme en jouant à Rayman 2, il ne faudra vous en prendre qu'à vous-même.

Pourtant, le Crystal Pad souffre de quelques défauts. Tout d'abord, une finition juste honorable, et surtout les deux mini-sticks qui semblent bien fragiles. Proposé à un prix correct, il reste intéressant

si un modèle plus haut de gamme ne vous semble pas nécessaire. ■

Note ★★★★★



■ **TRANSPARENT** Le design du Crystal Pad, bien que discutable, plaît à certains.

Smart Joypad

Bien que les fabricants de joypads sur PC sortent des produits de plus en plus performants, il faut admettre que rares sont les périphériques qui atteignent la qualité console. Le Qual Shock de la PlayStation, avec ses huit boutons, sa croix directionnelle et ses deux sticks analogiques, est reconnu comme l'un des meilleurs joypads qui soient. Avec le SmartJoypad (environ 200 francs), Eclectic Multimédia permet d'utiliser ce périphérique PlayStation et tous les autres. L'objet se connecte au port USB et ne nécessite pas de configuration particulière. Un vrai bonheur pour ceux qui ne jurent que par les pads made in Sony. ■

Note ★★★★★

■ **PLAYSTATION** Les fans de PlayStation vont enfin être à l'aise sur PC !



Souris Boeder

Deuxième souris à être testée dans ces pages, c'est maintenant au tour de Boeder de proposer la sienne. La prise en main de celle-ci est bonne, bien que classique. Mais c'est à l'utilisation que les défauts se font sentir, principalement le peu de précision de la caméra optique. Ceci signifie que si vous possédez une surface plane trop unie, les déplacements de cette souris sont plus que saccadés. Le tapis de souris limite quelque peu les dégâts mais abandonnez tout de suite l'idée de jouer à Quake III ou à Tournement avec cette souris.

Proposée au prix approximatif de 250 francs, les corvées de nettoyage seront abandonnées, mais à ce prix, il veut peut-être mieux regarder chez la concurrence. ■

Note

★ ★

■ **SACCADÉ** Renvoyez votre pointeur de souris d'aura ce tant de mal à bouger.



La force est de retour !

SideWinder Force Feedback 2 | Une puissance plus nuancée.

La sortie d'un nouveau périphérique Microsoft est toujours un petit événement en soi, surtout lorsqu'il s'agit de la nouvelle génération de joysticks à retour de force, j'ai nommé le SideWinder Force Feedback 2. Par rapport à son ancêtre, bien des modifications ont été apportées, le plus remarquable étant le design, plus compact, qui prendra moins de place sur votre bureau. Le socle intègre l'alimentation (adieu boîtier externe encombrant), le rendant plus léger et donc beaucoup plus stable. Les neuf boutons sont bien placés, en dehors du bouton des missiles que l'on risque d'enclencher par accident. Autre défaut, la molette des gaz qui est bien moins ample et précise que sur le Force Feedback premier du nom.

La gestion du retour de force est maintenant totalement prise en charge par un microprocesseur

INFOS

Nom : SideWinder Force Feedback 2
Constructeur : Microsoft

Caractéristiques techniques : joystick neuf boutons, Force Feedback 2, manette profilée.
Prix : env. 800 F



Intégré. Il est annoncé 100 effets différents pour 50 auparavant. Si la puissance n'a pas beaucoup évolué, les effets sont plus subtils et intéressants. Dans Starlancer, les plaisirs apportés par cette

technologie sont toujours présents, mais il faudra attendre des jeux exploitant réellement le Force Feedback 2 pour se prononcer définitivement.

Dernier point, alors que son grand frère était vendu dans les 1 300 francs, celui-ci est proposé à environ 800 francs. ■

Note ★★★★★

■ **LIKES** Toujours avec une apparence haut de gamme, mais à un prix tout doux.

Le 4.1 accessible

LCS2514 | Un kit d'enceintes moyen.

Après un kit d'enceintes plates, Labtech s'attaque au monde de la quadriphonie avec le LCS-2514. Ce dernier se compose de quatre satellites de petite taille, qui dégagent une puissance de 4 watts RMS chacune, et accompagnées d'un caisson de basses en bois de 15 watts RMS. Ceci nous donne une puissance correcte, mais un peu en retrait par rapport à la concurrence (Altec, Creative, etc.). La qualité d'écoute de l'ensemble est honnête, sans plus. Ainsi, les aigus sont de qualité plus que moyenne et les médiums difficilement perceptibles. La palme revient aux basses, qui ne descendent pas beaucoup et qui saturent facilement. De plus, l'ergonomie est des plus

INFOS

Nom : LCS-2514
Constructeur : Labtec

Caractéristiques techniques : kit quadriphonie, quatre satellites de 4 watts RMS, caisson de basses bois 15 watts.
Prix : env. 700 F

discutables. En effet, un seul satellite (celui de droite) supporte les connexions à la carte son et au caisson de basses, ce qui ne facilite pas l'installation. Le volume est

réglable, mais les deux molettes (enceintes avant et arrière) ne sont pas d'un accès facile, à moins qu'elles ne soient de part et d'autre de l'écran. Ce qui n'est pas la panacée pour un kit 4.1. Finalement, nous sommes en présence d'un produit correct, qui pêche par une qualité d'écoute trop moyenne. Seul son prix lui permet de rattraper ces handicaps. ■

Note

★ ★ ★

■ **DÉCEVANT** Labtec nous avait habitués à bien mieux par le passé.



ETAINA

24 NOVEMBRE, BERLIN, KINO INTERNATIONAL

LA PREMIERE CEREMONIE EUROPEENNE DES OSCARS DU JEU VIDEO



www.ETAINA.COM

SÉLECTIONNEZ LE
MEILLEUR JEU...

Cole McGrath Rally 2.0 (PSP/PC)
Dinos Ex (PC)
Diablo 2 (PC)
Perfect Dark (N64)
The Sims (PC)

du 1er au 3e PRIX :
1 ordinateur Multimedia
du 4e au 102e PRIX :
33 jeux Nintendo,
33 jeux PlayStation,
33 jeux d'ordinateur

...ET GAGNEZ DE
SUPER PRIX !

CATEGORIES DES
OSCARs :

Meilleur jeu d'action
Meilleur jeu d'aventure
Meilleur personnage de jeu
Meilleur jeu de combat
Meilleure musique de jeu
Meilleurs graphismes
Meilleur jeu on-line
Meilleur jeu de course

Meilleur jeu de rôle
Meilleure simulation
Meilleurs bruitages de jeu
Meilleur jeu de sport
Meilleur scénario de jeu
Meilleure jeu de stratégie
Meilleure innovation graphique
Meilleur jeu de l'année

FAITES ENTENDRE VOTRE VOIX, VOTEZ SUR : WWW.ETAINA.COM

ETAINA - ELECTRONIC ENTERTAINMENT AWARD - EUROPE 2000

Sponsorisé par

Présenté par



Agent trouble

Deus Ex | Le cyber-scénario le plus tortueux depuis Ghost in the Shell.

Deus Ex est peut-être le meilleur jeu de l'année mais pas le plus facile ! Pour faire de vous le meilleur cyber-agent du monde, voici une solution peu classique mais à l'efficacité garantie. Et surtout, ne faites confiance à personne, agent Mul... euh Denton !

Pour chaque mission, nous vous offrons quelques considérations stratégiques qui peuvent éviter bien des tracas, ainsi que les emplacements des lieux secrets et les codes, login, pass et autres cadeaux agréables.

Les objectifs sont donnés dans l'ordre chronologique (P pour primaire et S pour secondaire), mais certains objectifs secondaires peuvent être atteints dans un ordre différent.

MISSION 1

OBJECTIFS

■ P : Pénétrer dans la statue de la Liberté. ■ S : Rencontrer Harley Filben. ■ S : Délivrer un agent de l'UNATCO retenu prisonnier dans la statue. ■ P : Faire votre rapport à Manderley au niveau 2 du QG de l'UNATCO. ■ S : Voir Sam Carter pour l'équipement et Jaime Reyes pour un examen médical. ■ P : Aller au bureau de Manderley pour recevoir vos ordres de mission. ■ S : Rencontrer votre partenaire, l'agent Anna Navarre.

STRATÉGIES

En ce début de jeu, rappelons qu'il peut être judicieux d'éviter les combats inutiles en marchant discrètement ou en se cachant dans l'ombre, derrière les caisses ou tout simplement, en étant trop loin pour être vu.

Votre contact, Harley Filben, se trouve sur l'autre quai, au nord de la Statue. Il vous donnera une clef (inutile si vous passez par la droite). Vous pouvez acheter des munitions à sa copine et trouver des choses intéressantes dans les soutes du bateau coulé - si vous n'avez pas peur de vous mouiller.

Juste à la sortie des docks, au sud, un amas de caisses contient une cache secrète. Vous y trouverez des robots médicaux très utiles



■ **ANNA PLUS** Un bon moyen de se débarrasser de cette folle est de placer une grenade LAM sur le mur derrière elle et de tirer dedans après s'être éloigné. Pas très gentil mais efficace.

pour se refaire une santé.

Il est plus facile de remplir la mission en contournant la Statue par la droite. Vous trouverez un amas de caisses où sont posées des échelles. Une fois dans la Statue, descendez délivrer le captif puis remontez pour remplir l'objectif principal en parlant avec le chef des rebelles (inutile de le tuer).

La clef de placard du labo

médical est derrière la plante dans le bureau de Jaime Reyes (le médecin).

Lorsque vous irez voir Alex Jacobson, il y a une trappe secrète près de premier bureau sur la droite. Vous y trouverez une lunette de visée, une clef et des munitions.

Parlez au Sergent Kaplan devant le QG de l'UNATCO. En choisissant « Clean'em out », vous obtiendrez de précieuses informations.

Vérifiez que vous avez à manger avant de quitter l'UNATCO.

CODES

Code du poste de communication à droite du siège de l'UNATCO : 0451
Terminal de sécurité de l'UNATCO : Login : SATCOM - Pass : UNATCO_001
Terminal de sécurité NSF : Login : NSF001 - Pass : smashthetate
Compte bancaire ATM : N° : 230023 PIN : 4558
Votre compte Internet : Login : JCD - Pass : bionman
Compte Internet de Manderley : Login : jmanderley - Pass : knight_killer



■ **LE CARNAGE** Voilà ce qui se passe quand on m'énervé. Attention tout de même aux caisses de TNT, elles font sauter toute la station !

MISSION 2
OBJECTIFS

P : Prendre le bateau de police situé sur le quai. ■ S : Localiser le baril d'Ambrosia volé. ■ P : Libérer les otages retenus dans la station de métro Battery Park. ■ P : Faire un rapport à Poui à la station Hell's Kitchen. ■ P : Trouver le générateur secret des terroristes (NSF). ■ S : Parler à des gens dans le bar ou le clinique pour avoir des indications sur l'emplacement du générateur. ■ S : Régler le problème des otages dans le Renton Hotel. ■ S : S'occuper d'un type nommé Johnny. ■ S : Secourir l'ami du trafiquant, Ford Chick, retenu prisonnier dans un laboratoire secret situé dans les égouts.

STRATÉGIES

N'oubliez pas que vous recevez des points de skill pour vos explorations, alors promenez-vous un peu, même si vos objectifs sont atteints.

Rappelez-vous qu'en cas de serrure récalcitrante, une solution

est de placer un bidon inflammable devant et de tirer dessus. Pas cher et efficace.

Donnez à manger au gosse juste en arrivant à Battery Park. Il vous confiera un code permettant d'entrer discrètement dans la planque du NSF. Vous passez par une porte secrète située derrière le distributeur au bout du quai.

Il y a des caisses dans l'eau près du bateau de police.

Pour libérer les otages dans la station, il est préférable de passer par le système de ventilation dont l'entrée est située dans une cabane, à proximité. Optez pour l'arbalète et tirez à travers les grilles, mais attention aux représailles... et aux caisses de TNT.

Il y a la clef d'un appartement à la réception du Renton Hotel.

Dans le bar, parlez à tout le monde (ce conseil s'applique à tous les lieux, d'une manière générale).

Allez jusqu'à « 10 seconds » lorsque vous parlerez à Johnny, puis discutez avec la fille de l'hôtelier deux fois.



■ **INDISCRETION** Au rez-de-chaussée, les toilettes pour dames renferment une clef. Celle-ci vous servira dans la cave secrète.

La clef que vous donne le trafiquant ouvre une bouche d'égout, près du métro. Après avoir délivré son ami, retournez le voir, il vous vendra de l'armement relativement bon marché.

Pour détruire le générateur, mieux vaut passer par les toits et redescendre. Il est facile d'éliminer les autres guetteurs grâce au fusil à lunette pris au premier agent NSF.

" J'AIME L'ODEUR
DE MES ADVERSAIRES
QUAND ILS BRÔLENT..."

BUTHÂNE
(121 VICTOIRES, 4 DÉFAITES)

QUTARE



JOUABLE
EN
RESEAU
SUR

GOA

www.goa.com



■ **SOIFFARDS** Pour vous mettre Jock dans le poche, offrez-lui quelques bières bien fraîches, donc achetées au bar (bande de radins).

CODES

Code du distributeur : 9183
Comptes ATM :
N° : 947761, 543654
Pin : 2867, 5544
Code du coffre de la chambre de Paul : 4321
Compte Internet de Paul :
Login : pdenton - Pass : chameleon
Code d'entrée de l'entrepôt : 3316
Mot de passe du trafiquant : bloodshot
Code de panneau derrière le lit du trafiquant : 432
Code secret dans les égouts : 2167
Terminal de sécurité de MJ12 :
Login : MJ12 - Pass : coupetait
Code du bureau sous le générateur : 9923

MISSION 3

OBJECTIFS

P : Faire un rapport à Manderley.
■ P : Localiser l'aéroport où les terroristes du NSF ont placé l'Ambrosia. Commencer par le métro. ■ S : Remettre une pompe en marche pour les SDF de la station Brooklyn Bridge. ■ S : Assassiner le revendeur de drogue pour El Rey. ■ S : Localiser les trois barils d'Ambrosia manquants. ■ P : Tuer Juan Ivanovich Lebedev.

STRATÉGIES

Dans la station Battery Park, payez Harley Filben pour qu'il vous donne le mot de passe : underworld. Remontez et allez parler avec Charlie qui vous donnera le code de la cabine téléphonique.

Vous pouvez aussi obtenir le LAM du junkie en l'échangeant contre une dose de zyme, obtenue auprès du revendeur, ou dans une chambre de l'hôtel Renton.

La clef des toilettes des Moles (« faupes » en V.F.) est dans la

plaque du chef du NSF. Allez à l'autre bout du souterrain et faites un sort aux cartons. Vous noterez qu'une brique dépasse du mur, enfoncez-la.

Après avoir ouvert les toilettes des Moles, prenez par la droite, après avoir coupé les jets de vapeur, et utilisez la petite caisse pour grimper par-dessus le muret.

Dans la base de l'hélicoptère, le terroriste caché dans les toilettes possède la clef de la salle de contrôle. Il y a un bouton, caché derrière les plantes, qui permet d'ouvrir un passage secret.

À l'aéroport, un bon moyen de se débarrasser des robots est de tirer dans les barils explosifs lorsqu'ils passent à proximité.

Un des barils d'Ambrosia est situé dans l'abri à bateaux, au sud-ouest de l'aéroport.

Dans le caserne, il y a un escalier derrière lequel se trouve une cache secrète pleine de choses très utiles. Poussez la brique qui dépasse pour y accéder.

Au moment fatidique, si vous refusez de tuer Juan Lebedev, Anne le fait à votre place. Une solution est de la descendre avant qu'elle ait le temps de réfléchir. Attention, c'est une coriace, mais il aurait de toute façon fallu le faire à un moment ou à un autre.

Visitez l'avion de fond en comble, vous y trouverez notamment le dernier baril d'Ambrosia et une boîte d'augmentation enfermée à double tour. Le code qu'il vous faut est sur un datacube dans les quartiers personnels de Juan Lebedev.



■ **OH ! ANNA** Anna vous couvre si vous entrez dans le cache NSF par-devant.

CODES, MOTS DE PASSE, ETC.

Code de la cabine téléphonique : 6653
Code d'accès sous le lavabo, dans les toilettes des femmes : 5482
Code d'ouverture de la porte du hangar : 5914
Code d'ouverture de la caisse magnétique contenant l'augmentation : 9905
Ordinateur personnel dans l'héliport :
Login : etodd - Pass : saintmary.

MISSION 4

OBJECTIFS

P : Faire un rapport à Manderley.
■ S : Dire à Jaime que Walton Simons le cherche. ■ P : Prendre l'hélicoptère. ■ P : Aller dans l'appartement de Paul à Hell's Kitchen. ■ P : Aller dans l'ex-base du NSF et vérifier les dires de Paul. Émettre un message par satellite. ■ P : S'échapper par le métro, direction Battery Park.

STRATÉGIES

Vous trouverez Jaime Reyes et Walton Simons en pleine discussion dans la pièce adjacente au bureau de Manderley. Parlez avec



■ **BON APPÉTIT** faites la causette avec les gens du restaurant, vous apprendrez des tas de choses amusantes, et pourrez même parler avec votre contact français (assis à une table).

chacun deux fois pour faire le tour des possibilités.

En arrivant sur le toit de l'hôtel Renton, passez directement par la fenêtre en bas de l'échelle, c'est celle de l'appartement de Paul. Là, n'oubliez pas de visiter le coffre caché derrière le tableau.

Allez discuter avec Gilbert et Sandra Renton, à la réception de l'hôtel. Donnez une arme à Gilbert si vous en avez une, puis remontez pour croiser Jojo. Aidez ensuite Gilbert à se débarrasser de lui.

Le terminal de sécurité permettant d'ouvrir la cave secrète se trouve dans la salle des ordinateurs, au niveau 2 de la base NSF. N'oubliez pas d'expulser les gaz toxiques en appuyant sur le bouton, au fond à droite.

Attention, dès que vous aurez envoyé le message satellite, les troupes de l'UNATCO auront l'ordre de vous abattre. Il vous faudra pourtant rejoindre la chambre de Paul. Là, ne jouez pas les héros et n'hésitez pas à l'abandonner pour rejoindre la station de métro. Sa

mort ne change rien à la suite du jeu. Garder le maximum de points de vie pour la suite est crucial.

CODES

Code du panneau derrière le tableau dans la chambre de Paul : 4321
Terminal de sécurité de la base :
Login : tjfefferson -
Pass : newrevolution.
Ordinateur sur le toit (appuyer sur tous les boutons) :
Login : mcollins - Pass : revolution.
Deuxième ordinateur sur le toit :
Login : napoleon - Pass : revolution.
Code de la grille de la station de métro : 6282

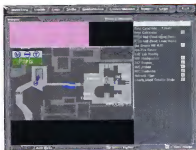
MISSION 6

OBJECTIFS

P : Vous échapper des installations du Majestic 12. ■ P : Récupérer des données sur le corps de Paul. ■ S : Récupérer l'équipement qui vous a été pris lors de votre capture.

STRATÉGIES

Lorsque la porte de votre cellule s'ouvre, courez ouvrir la cellule d'à



■ **PLAN SOMMAIRE.** Ovi, je sais, les cartes ne sont pas un modèle de précision dans Deus Ex. C'est même à peu près le seul défaut du jeu...

côté, puis profitez de l'éloignement du garde pour récupérer le bâton et le contenu de la caisse. Vous ne devriez pas avoir trop de mal à le neutraliser.

Dans la salle de maintenance des robots, montez au premier étage après avoir neutralisé le garde proche de l'entrée et récupéré son arme. Vous pouvez soit aller directement - et discrètement -

"C'est pas les Anglais

qui ont brûlé

Jeanne la Pucelle

C'est moi, LE BOURREAU
(51 VICTOIRES, 4 DÉFAITES)

**AGE
EMPIRES
II**

**JOUABLE
EN
RESEAU
SUR**

GOA

www.goa.com

Fouillez toutes les armureries, tous les cadavres, ouvrez tous les tiroirs : les munitions sont une denrée rare !

à l'armurerie au bout de la salle, soit investir le centre de contrôle et retourner les robots contre les gardes en piratant le terminal de sécurité.

Dans l'armurerie, courez directement au premier étage et abattez le garde qui vous a suivi. Redescendez et longez le mur. Là, un bozooka vous attend, utilisez-le pour faire exploser la tourelle défensive.

Si vous n'avez pas encore éliminé Anna Navarre, n'oubliez pas de visiter l'ordinateur personnel de Manderley après l'avoir occis. Allez prendre soin d'Anns, puis retournez voir Alex Jacobson qui vous donnera la clef des champs.

CODES

Code des cellules de détention : 4679

Code de la porte de sortie de la prison : 4089

Code dans le quartier médical : 0199

Code de la porte de sortie : 1125

Ordinateur de la zone médicale :

Login : m12 - Pass : invader

Ordinateur de Manderley :

Login : Jmandrley - Pass : knightkiller.

Ordinateur de Gunther :

Login : ghiermann Pass : zeitgeist.

MISSION 6

OBJECTIFS

P : Désactiver le blocage de l'armement de l'hélicoptère de Jack.

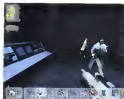
■ P : Chercher Tracer Tong à l'est du marché Wan Chai.

■ P : Trouver et examiner l'épée Dragon's Tooth afin de savoir si Maggie Chow ment.

■ S : Trouver au poste de police les preuves qui mettront un terme à la guerre des Triades.

■ P : Retrouver le Dragon's Tooth.

■ P : Confondre Maggie Chow en montrant l'épée à Max Chen.



■ **PANIQUE À BORD** Au premier coup de feu, ces cowards courent dans tous les sens.

■ P : Rendre compte à Gordon Quick de la réaction du Red Arrow à l'annonce de la culpabilité de Maggie Chow.

■ P : Aller dans le centre opérationnel afin que Tracer Tong désactive votre autodestruction.

■ P : Récupérer le code ROM du Dragon's Tooth dans les laboratoires de Versalife.

■ P : Accéder au deuxième niveau de Versalife pour trouver des informations sur le virus.

■ P : Détruire le constructeur universel utilisé pour fabriquer le virus.

■ P : Faire votre rapport à Tracer Tong.

■ P : Prendre l'hélico.

STRATÉGIES

Commencez par explorer le sous-sol du hangar. Trouvez la salle des munitions et lisez le datacube.

Débarrassez-vous des gardes en libérant un gaz mortel dans le système de ventilation.

Le troisième placard, au premier étage de la salle des gardes, contient la clef de la salle de contrôle qui vous manque. Attention, l'ouverture de la porte coïncide avec la sortie de deux redoutables robots.

Le datacube de la marchande de journaux contient le plan du marché Wan Chai.

Après avoir parlé à Maggie, ne sortez pas, mais inspectez les lieux. Au premier étage se trouve le terminal de sécurité. Entrez dedans (passe ou piratage) et ouvrez la porte de la section MJ12. Attention, dès que vous avez ouvert la porte, marchez sans faire de bruit. Allez à la porte à droite de l'entrée de l'appartement (cachée par un panneau qu'on ouvre en agissant sur la lanterne).

Dans le Lucky Money, laissez les gardes de Max Chen s'occuper du commando MJ12.

Pour avoir le code du lobo de Versalife, le plus simple est de parler à l'employé du deuxième étage, puis de tuer son chef.

Dans les sous-sols de Versalife,

examinez bien les salles à gauche et à droite de la Statue avant de descendre.

Lorsque vous retournez à Versalife, vous allez déboucher devant une échelle qu'il ne faut pas prendre. Rentez plutôt le code (768) sur le clavier à votre droite et suivez le chemin ouvert par les portes qui se lèvent.

Attention, Maggie Chow va essayer de vous faire du mal. Après avoir déclenché la destruction du constructeur universel, sautez directement dans une des ouvertures qui se forment au centre pour échapper aux araignées-bots. Repérez ensuite le conteneur non radioactif et plongez dedans.

CODES

Code d'évacuation des gaz : 99871

Code de l'ascenseur de l'hôtel

Queen's Tower : 3444

Code du coffre du poste de police : 87342

Code du Luminous Path : 1997

Code de l'entrée de Versalife :

06288

Code d'entrée vers les labos

de Versalife : 6512

Code de la pièce des

augmentations : 5878

Code de la seconde entrée de

Versalife : 55655

Code de destruction du constructeur universel : 525

Code de remontée de la porte : 768

Terminal de sécurité de Maggie :

Login : mchow - Pass : insurgent.

Terminal de sécurité des labo

Versalife :

Code : MJ12 - Pass : security.

MISSION 7

OBJECTIFS

P : Aller discuter avec Harley Filben

dans l'Underworld Tavern.

■ P : Rencontrer Stanton Dowd dans les

ruines d'Osgood and Sons, près du

tunnel.

■ S : Tuer Joe Greene, le

traître, dans la clinique.

■ P : Couler le

PCS Wall Cloud en le faisant

sauter en cinq endroits.

■ S : Rencontrer le trafiquant pour lui

acheter des explosifs. Ramener

de l'Ambrosie à Stanton Dowd

pour le guérir le la Mort Grise.

■ P : Revenir sur le toit de l'hôtel

pour prendre l'hélico.

STRATÉGIES

Vous devriez parler au militaire qui se tient à côté du bar, il vous aidera à pénétrer dans la base navale.



■ **YELLOW SUBMARINE** C'est cette petite chose qui vous ennuie dans le laboratoire immergé. Le plus dur est d'accéder à l'œuf.

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926



**LA
PLUS**



61000
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez
sur votre Minitel



les nouveautés
les anciens jeux

fait pour
vous dialoguer

**3615 ASTU
3615 SOLU**

NUDGE Interactive 2,21 F/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)



■ **POISSONS ROUGES** Ces bestioles sont vos principaux ennemis sous l'eau. Aucune arme à feu ne fonctionne, restez l'air à l'abri ou le couteau.

L'essentiel, dans cette courte mission, est d'éviter de rencontrer les gardes et les robots dans les rues de Hell's Kitchen. Toutefois, en se cachant dans la sortie de secours du bar, on peut pratiquement allumer tout ce qui bouge.

Il n'est pas nécessaire d'acheter des explosifs au trafiquant. Il y a ce qu'il faut dans le bateau que vous allez détruire.

MISSION 8

OBJECTIFS

P : Entrer dans le bâtiment principal situé au nord des docks.

■ S : Trouver le dépôt d'armes et prendre LAM et roquettes.

■ S : Couper les générateurs court-circuités. ■ P : Rencontrer Stanton Dowd au cimetière, dans sa crypte familiale. ■ P : Prendre l'hélicoptère pour Paris afin de contacter le groupe Silhouette. ■ P : Détruire le champ électromagnétique qui empêche Jock de décoller.

STRATÉGIES

Si vous avez parlé à Vinny le marin dans la mission précédente, vous pouvez aller voir le garde à l'entrée. Il vous ouvrira la porte principale.

Vous pouvez utiliser des barils explosifs pour faire sauter, au choix, les portes des camions, des bœts, etc.

Une fois dans le hangar face à la porte principale, on accède à l'entrepôt de munitions en prenant l'escalier, puis la passerelle au-dessus de la salle de sécurité. Ouvrez les bunkers à partir de la salle de contrôle située au fond à droite.

Pour aller dans le bateau, le plus simple est de parler avec un type qui se trouve dans le vestiaire au milieu

du quai. On peut aussi y accéder en nageant ou par l'étagère en positionnant la poutrelle.

La première salle du pont inférieur contient deux cibles à tuer sauter. Pour atteindre la seconde, vous devez entrer le code de la passerelle, monter à l'échelle puis briser la vitre à l'autre bout. Passez par l'ouverture pour marcher sur les tuyaux et atteindre votre objectif.

Dans la salle des pompes, sautez à partir du haut pour atteindre un balcon qui contient de nombreuses surprises.

Pendant que vous parlerez à Stanton, les troupes du MJ12 investissent le cimetière. Il y a un passage secret qui vous mènera au beau milieu du cimetière. Le champ électromagnétique est dans la maison du gardien. Quand vous l'aurez éliminé et fait sauter l'appareil, d'autres soldats viendront à votre rencontre. Évitez-les autant que faire se peut en courant vers l'hélicoptère.

CODES

Code d'entrée de l'entrepôt EST : 2249

Code de la passerelle vers le bateau : 6655

Code de la passerelle sur le pont inférieur : 9753

Code de l'armurerie du bateau : 71324

Code des quartiers du capitaine : 66678

Terminal de sécurité docks et bateau :

Login : Walton - Pass : Simons.

Codes personnels du capitaine :

Login : kzabo - Pass : captain.

MISSION 9

OBJECTIFS

P : Prendre contact avec l'illuminati à Paris pour rencontrer Morgan Everett. ■ S : Tuer les quatre monstres dans les égouts et en informer la femme qui habite les ruines. ■ S : Tuer les trois soldats du MJ12 dans le métro et le dire à Datoe. ■ S : Libérer les membres de la Silhouette emprisonnés dans le bunker 3. ■ P : Trouver Nicolette Duclaire dans le club La Porte de l'Enfer. ■ S : Récupérer la drogue cachée dans la boulangerie pour la vendre à Renault. ■ P : Rencontrer Nicolette Duclaire derrière La Porte de l'Enfer. ■ P : Fouiller le château des Duclaire pour trouver la preuve des relations entre Morgan Everett et Beth Duclaire. ■ P : Trouver le



■ **SUR UN TOIT BRÛLANT** Sautez les sapeurs avant qu'ils ne le fassent !

terminal secret de Beth Duclaire.

■ P : Parler à Nicolette pour qu'elle vous donne la clef de la crypte et y aller.

STRATÉGIES

Depuis le toit, vous pouvez voir des commandos du MJ12 en contrebas. Si vous avez un fusil à lunette assez précis, il est possible d'en abattre quelques-uns.

N'oubliez pas de retourner voir Aimée après vous être occupé des mutants dans les égouts.

Trois commandos du MJ12 vous attendent à la sortie des égouts. Il est difficile de les éviter, alors utilisez cette cachette pour en éliminer au moins un.

Vous devez visiter le bâtiment 14, en face de l'entrée des catacombes. Il y a la clef d'un bureau dans l'entrepôt situé au sous-sol.

Allez parler à Datoe, à l'entrée du métro, et proposez-lui d'éliminer les soldats.

Voici les bâtiments utiles à visiter dans les rues de Paris : le restaurant, au sud-est, dans lequel vous devez parler aux gens attablés ; l'hôtel, qui héberge Renault, le trafiquant de drogue ; la boulangerie, dont le four contient des doses de drogues ; le bâtiment 12, qui ne contient qu'un code de distributeur ; le bâtiment 11, qui est habité par un trafiquant d'armes ; et enfin, la station de sécurité, qui vous offre la possibilité de désactiver les bots.

Il y a deux manières d'entrer dans le château. La porte de devant nécessite l'emploi d'explosifs alors



■ **BUSINESS, BUSINESS** L'entrée du trafiquant est près de la bouche de métro.

Comme dans **Diablo**, la réussite dépend du bon choix des aptitudes du personnage. En début de jeu, favorisez vitesse et médecine.

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE

Gen4
PC CD-Rom



GEN 128

THE NINJAO SOUL
DAVID BOWIE
STAR VIRTUELLE DE LA
SUPERPRODUCTION ODESSE
EN CADEAU ! LE GUIDE
COMPLÈTE ET LE CACHE-CLAVIER
COMMANDO & CONQUÊTE 2
2 CD-ROM DES MEILLEURES DEMOS



GEN 129

EN EXCLUSIVITÉ : LA DEMO
JOUABLE DE TORRI RANGER II
LA RÉVOLUTION FINALE !
PRATIQUE LE GUIDE DE NOD 99 :
30 JEUX ET BONNES AFFAIRES !
2 CD-ROM DES
MEILLEURES DEMOS



GEN 130

EN EXCLUSIVITÉ : LA DEMO
FRANÇAISE D'IRONMAN JONES II
PLONGEZ DANS LE TEST COMPLET !
EN CADEAU : 1 GRAND JEU
COMPLÈTE ULTIMATIF (AGE PRO)
+ 5 JEUX COMPLETS INÉDITS !
3 CD-ROM DES MEILLEURES DEMOS



GEN 131

EN EXCLUSIVITÉ : JOUEZ AU
BARFANE DANS DIABLO II !
EN CADEAU : 1 GRAND JEU
COMPLÈTE STAR TREK PIRATE
3 CD-ROM DES MEILLEURES DEMOS



GEN 132

EN EXCLUSIVITÉ : RÉVÉLEZ UNE
SURPRISE DÉMONIAQUE !
EN CADEAU : 1 GRAND JEU
COMPLÈTE SAUVAGE AFRICA
QUAND LE HOCKEY DEVIENT CHUET
ET SANS LIMITE !
3 CD-ROM DES MEILLEURES DEMOS



GEN 133

EN EXCLUSIVITÉ : JULIE STRAIN
INCARNE HEAVY METAL FAKK 2 !
EN CADEAU : 1 GRAND JEU
COMPLÈTE SUB CULTURE
PLONGEZ DANS DES Océans
TOURNÉS GRÂCE À CE JEU
D'ACTION, D'ADVENTURE
ET DE GESTION !
3 CD-ROM DES MEILLEURES DEMOS



GEN 134

EN EXCLUSIVITÉ : LES FORAINS
LE JEU DE STRATÉGIE ET DE
GESTION EN DEMO JOUABLE
EN CADEAU : 1 GRAND JEU
COMPLÈTE PDD GOLD LA COURSE
DU FUTUR ASSURÉ 30
LES SOLUCES DE VOR ET
TOUT SUR LES EXTENSIONS
DE FLIGHT SIMULATOR !



GEN 135

EN EXCLUSIVITÉ : TAG 2
OCCUPEZ LE JEU
EN AVANT PREMIÈRE AVEC
UNE DEMO VIDE
EN CADEAU : 1 GRAND JEU
COMPLÈTE MAX 2 LA RÉPONSE
DES MARGARITES INÉDITES
LES SOLUCES DE MISSISSIPPI
INSIDE ET UN DOSSIER SPÉCIAL ES
SUR LES MEILLEURS
JEUX DE GAMMA !



GEN 136

VP PAMELA ANDERSON
JOUÉ LE JEU EN CADEAU :
1 GRAND JEU COMPLET - FALLOUT
MANOUVREZ DES 4 D'OR 1998
LES SOLUCES DE STARLANCE
TIME MACHINE
ET DARK PROJECT II



GEN 137

DIABLO II, 21 PRISES DE TEST PLUS
UN GAMER STRATÉGIQUE COMPLET !
EN CADEAU : 1 GRAND JEU
COMPLÈTE PORTAVAL
MANOUVREZ UN DOSSIER SUR
LE WAP ET UNE ENQUÊTE
APPROFONDISSE SUR L'ART ET LA
MANIÈRE DE GAGNER DES SOUS
EN SAUVAGE

...ET COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION !

Gen4
PC CD-Rom

Bon de commande

RÉFÉRENCES	NOM D'EXEMPLAIRES	PRIX UNITAIRE*	TOTAL
		=	F
		=	F
		=	F
		=	F
		=	F
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC			F

*Sous-traité 10 % de frais de port par service

Bon de commande à retourner, accompagné
de votre règlement à : Computec Pressimage
- service commande anciens numéros

2 impasse Bédouille - BP1121 - 31006 Toulouse cedex 1
Tél : 05 61 43 49 60 - Fax : 05 61 43 44 66

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

☐ M. ☐ Mme

Nom :

Prénom :

Adresse :

.....

Tél :

Code Postal : Ville :

Pays :

Je règle par : ☐ chèque à l'ordre de Computec Pressimage

☐ carte bancaire n°

Expire fin :

Date et signature :/...../2000

GEN138



■ **TOURISME À HONG KONG** Visitez tous les coins de la ville : ce hôtez héberge une trafiquante. Tirez aussi sur les lanternes.

que celle de derrière s'ouvre au pied-de-biche. À vous de choisir.

Il y a un passage secret que l'on ouvre en bougeant le tableau dans la chambre de Beth.

C'est en agissant sur le candélabre de la cave qu'on ouvre le passage vers l'ordinateur secret de Beth.

Lorsque vous sortirez du château pour aller à la crypte, deux commandos MJ12 vous attendront dans le labyrinthe.

CODES

Code de l'ascenseur : 4003
Code de l'accès aux égouts : 0001
Code de la réserve de la Porte de l'Enfer : 1966
Terminal de sécurité du bâtiment 14 :
Login : rzlazny - Pass : shadowjack.
Terminal de sécurité des catacombes :
Login : hela - Pass : ragnarok.
Terminal de sécurité du MJ12 :
Login : streetstation17 -
Pass : werewolf.
Terminal de Nicolette :
Login : nicolette - Pass : chad.
Terminal de Beth :
Login : bduclare - Pass : nico_angel.
Comptes ATM (pour retirer de l'argent) :
N° : 221969, 001506, 004418,
002639, 005133.
PIN : dvlbll, naga006, morbus13,
aramis01, salem008.

MISSION 10

OBJECTIFS

■ Accéder au terminal pour que Morgan Everett puisse terminer sa recherche de remède contre la Mort Grise. ■ S : S'emparer de l'or détenu par le MJ12 dans la Cathédrale des Tempeliers. ■ P : Aller à la station de métro et attendre les instructions. ■ P : Rencontrer Toby Atanwa dans

la station de métro. ■ P : Aller à l'hélicoptère et voler vers la base aérienne de Vandenberg. ■ S : Tuer le faux mécanicien infiltré dans la base d'Everett. ■ S : Dire à Everett que Lucius Debeers est troid. ■ S : Dire à Lucius qu'Everett n'a pas l'intention de le ramener à la vie.

STRATÉGIES

Vous pouvez plonger dans l'eau et nager directement jusqu'à la cathédrale, mais le trajet est long. Soyez sûr de pouvoir rester assez longtemps sous l'eau.

À droite de la cathédrale se trouvent des treilles qu'il vous faut escalader. Faites sauter la vitre sur le toit et laissez-vous tomber dans la bibliothèque.

Il est indispensable de passer par la salle des moines qui contient un datacube indiquant des codes cruciaux.

La chambre de Sidon contient l'or, la Fontaine de la Sagesse n'est autre que la salle de l'ordinateur et enfin, le Nombre et le Secret sont les codes des terminaux de sécurité et personnels.

Pour détruire l'atfex Gunther, trois moyens : dire les mots magiques si vous les connaissez, l'emmener dans une zone dont vous avez trafiqué les tourelles de défense, ou le combat traditionnel. Attention, il utilise un lance-flammes, ayez un extincteur à portée de la main.

Le mécanicien qui s'occupe de l'hélico est un imposteur. Parlez-en à Morgan et faites-lui sa fête.

Ouvrez la salle au fond de la chambre d'Alex et prenez la clef. Ensuite, dirigez-vous vers la salle de bains du premier étage. Le miroir vous révèle un passage secret qui s'ouvrira avec votre clef.

CODES

Salle de Sidon : 1942
Fontaine de la Sagesse : 0022
Nombre : 34501
Secret : 0871
Code des suspenseurs d'augmentations : 2384, 6426
Terminal de sécurité de Morgan :
Login : Meverett - Pass : Pynchon.

MISSION 11

OBJECTIFS

P : Détruire deux boîtes de sécurité et deux boîtes militaires. ■ P : Mettre en marche le générateur de secours pour le système de sécurité des scientifiques du X-51. ■ P : Aller au

centre de communication.

■ P : Trouver Gary Savage dans la salle de contrôle. ■ P : Reller Gaedalus au terminal militaire situé au deuxième étage de la salle des commandes. ■ P : Rétablir le système informatique de Vandenberg. ■ P : Aller dans la salle de contrôle pour recevoir un message de Bob Page. ■ P : Aller délivrer la fille de Gary Savage.

STRATÉGIES

Au nord de l'entrée principale se trouve une autre entrée. Vous y verrez deux commandos MJ12 et un homme en noir. Un bon moyen de les faire disparaître est de tirer dans les boîtes de TNT placées à proximité.

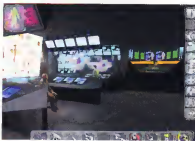
Pour vous débarrasser des bots, une solution élégante est d'ouvrir la porte du hangar contenant les bots de la base. Une fois délivrés, ils bousillèrent gentiment leurs homologues. Lorsque vous vous trouverez en face d'une pièce irradiée, vous pouvez escalader les tuyaux au-dessus pour éviter les radiations. Après vous être approvisionné (sans oublier de mettre les araignées hors service), n'oubliez pas de placer un carton sur l'ascenseur pour monter au niveau 2.

À la station d'essence abandonnée, parlez aux clochards qui vous donneront le clef d'accès aux égouts. Attention, vous allez déboucher près d'un commando MJ12.

Une solution pour délivrer Tiffany : faites le ménage silencieusement autour de la maison, puis déverrouillez discrètement la porte. Montez ensuite sur le toit et balancez une ou deux grenades à gaz par la lucarne. Sautez devant la maison, ouvrez la porte et massacrez l'homme en noir et le soldat. Attention, si vous les laissez réagir, ils tueront la demoiselle au moindre bruit suspect.



■ **TÊTE D'ENTERREMENT** Attention, le gars qui va vous ouvrir est un traître !



■ **TRACER TONG** Voici le labo de Tong. Revenez-y après chaque balade dans Versaille et n'oubliez pas de visiter les lieux de fond en comble.

CODES

Code du générateur de secours : 5868

Terminal de sécurité :

Login : command - Pass : zebra42.

Système de sécurité du tunnel :

Login : tunnel01 - Pass : omega2a.

Ordinateur principal :

Login : Gsavage - Pass : Tiffany.

MISSION 12

OBJECTIFS

P : Voler un mini-sous-marin situé dans le module URV et se rendre au labo sous-marin. Lâ, trouver les schémas qui permettront à Gary Savage de compléter le constructeur universel. ■ P : Trouver Gary Savage et Jock sur le toit de la base du sous-marin. ■ P : Empêcher le lancement du missile nucléaire. ■ P : Reprogrammer l'objectif du missile sur la zone S1. ■ P : Aller à la rampe de lancement et vérifier que le MJ12 ne sabote pas le lancement. ■ P : Trouver Jock à l'extérieur du silo.

Choisissez bien qui vous désignerez comme maître du monde, ce n'est pas sans conséquence pour vous.

STRATÉGIES

L'accès au sous-marin, s'il est long, ne réserve pas beaucoup de surprises. Parlez aux scientifiques et faites attention aux snipers. Utilisez l'arbalète avec des carreaux empoisonnés contre les espèces de lézards et tout ira bien.

Éliminer Walton Simons n'est pas une mince affaire. Il est puissamment armé et très résistant. Une solution consiste à courir vers le couloir (à droite de l'entrée) et à tapisser les murs de LAM très rapidement. Comme Walter vous poursuit, il passera forcément par là ! Après être entré et avoir abattu les soldats du MJ12 présents dans la salle de lancement du missile, n'oubliez pas de visiter la salle de bains. Pour cela, montez à l'échelle

et laissez-vous descendre par le plafond.

Dans le silo de lancement, commencez par grimper tout en haut afin d'éliminer vos ennemis à l'étage d'en dessous. Procédez de la même manière pour les autres étages. Vous allez tomber sur Howard Strong qui, comme son nom l'indique, est plutôt balèze ! Une bonne balle dans la tête depuis l'étage supérieur et il n'y paraîtra plus.

CODES

Code d'entrée des silos : 84S6

Terminal de sécurité URV :

Login : tech - Pass : sharkman.

Terminal de sécurité du labo

Immergé :

Login : oceanquard - Pass : kraiken.

Ordinateur du labo immergé :

Login : mjl2 - Pass : skywalker.

Terminal de sécurité du silo :

Login : elder - Pass : armageddon.

MISSION 13

P : Accéder au bunker de la zone S1 et trouver comment passer derrière les portes blindées au nord de l'hélicase. ■ S : La voie de Morgan Everett : tuer Bob Page et préparer le terrain afin que le chef de l'illumination puisse guider les peuples à partir d'un gouvernement secret et néanmoins complicité. Détruire les quatre réacteurs à fusion du Bunker et aller à la salle de contrôle centrale afin de couper l'alimentation des systèmes d'autodéfense. ■ S : La voie de Tracer Tong. Trouver et arrêter le système de refroidissement au nord-est du secteur 4. Revenir au réacteur du secteur 3 pour terminer le boulot. En détruisant le hub de communication globale, vous éliminez toute communication sur Terre et du coup, ramenez le



■ **MÉTROPOLITAIN** Attention, deux soldats se cachent au fond à gauche.

civilisation des siècles en arrière, mais peut-être dans la paix...

■ S : Aller à la salle de contrôle du réacteur. Mettre en marche les injecteurs d'ions et activer la réaction antimatière-matière. Courir. ■ S : La voie de Hélios. Désactiver le verrouillage d'échange de données sur le rouleur d'Aquinas, à l'est de secteur 4. Vous pourrez alors échanger des informations entre Hélios et vos augmentations et diriger le monde avec lui, en toute intelligence. ■ S : Fusionner avec Hélios.

STRATÉGIES

La zone S1 est protégée par quelques bots. Si votre armement est insuffisant, vous trouverez un lance-roquettes dans le bâtiment « restrictif ».

Attention, lorsque vous grimperez dans la tour de quet, une grenade LAM est collée au mur. Il s'agit de la désamorcer rapidement car vous n'avez pas le temps de fuir (sauvegardez avant l'ascension).

Il existe un autre passage vers l'intérieur du bunker. Pénétrez dans le hangar situé au nord de la base. Vous y trouverez des commandes et un homme en noir. Abattez-les ou évitez-les en vous dirigeant vers le citerne. Là, ouvrez la trappe à sa base, entrez et cassez le ventilateur pour pouvoir continuer.

La suite dépend de vous, selon le choix que vous ferez. Aucune ne présente de difficulté majeure puisque vous êtes arrivé jusqu'à ce stade. Bonne chance !

CODES

Code de sécurité de la zone : 8946

Code de la zone de repos : 0169

Armoire à explosifs : 4225

Code de l'Aquinas Hub : 1038

Code de désactivation des réacteurs

à fusion : 7243

Code d'arrêt du système de

refroidissement : 2242

Terminal de sécurité :

Login : #S1 - Pass : xxf15yz. ■

- Stéphane Prince



■ **PAS CONTENT** À la fin, quel que vous fassiez, vous serez très mécontents. Laissez-les râler et ajoutez selon votre conviction.

JEU COMPLET GRATUIT : 3D ULTRA MINIGOLF

PC FORCE

SOLUCES, ASTUCES & JEUX COMPLETS

SOLUCE

Les solutions de :

- Dogs of War
- Sim City 3000

**TOUT POUR DEVENIR
UN AS DES QUAKE-LIKE**

Martian Gothic



Revenez dans votre univers et découvrez les
intrigues de ce jeu d'horreur. **R 40**

Tachyon : The Fringe



Devenez le meilleur pilote de la galaxie avec
ce jeu complet des筋筋筋. **R 40**



Sydney 2000



**CD GRATUIT
SYDNEY 2000
LA DÉMO JOUABLE
ET LE MAKING OF**

133

**GROUND
CONTROL**

**23 pages pour tout savoir
sur le meilleur jeu de
stratégie du moment**



Volume 1 - 8-12 - 20 1

Dep. 3,60 € TTC - Sans TVA - Ind. 100% 40 10 - 200 001



L 1096 - 17 - 38,00 F - PD



**CADEAU : UN JEU DE MINI GOLF
+ LE CD OFFICIEL DES JEUX OLYMPIQUES
AVEC LA DÉMO JOUABLE DU JEU D'EIDOS**

Contrôle surprise

Ground Control | Repoussez l'obscurantisme en quinze missions.



Ground Control a porté la stratégie temps réel à son paroxysme, tant sur le plan visuel que sur le plan tactique, sans oublier de corser la difficulté. Plongé au cœur de l'action, vous ne pourrez compter que sur votre faculté d'adaptation et... nos conseils avisés ! Voici le guide complet de la campagne Crayven.

CRAYVEN CORPORATION

MISSION 1

Vous avez dix minutes pour accomplir la première mission. Placez vos marines en ligne puis

chargez-les dans l'APC et avancez. Vous rencontrerez deux groupes d'ennemis en chemin. Faites sortir les marines pour accélérer le combat et continuez votre chemin. Une fois à la base, dirigez vos tirs sur les tourelles avant d'éliminer les autres défenseurs. Concentrez-vous sur le relais de communication pour finir le travail, puis rembarquez tout le monde dans l'APC et dirigez-vous vers le point indiqué par le briefing.

MISSION 2

Vous avez maintenant deux groupes de marines : plus de puissance à votre disposition mais aussi plus d'ennemis ! Faites embarquer vos hommes et allez au point de rendez-vous. Vous rencontrerez peu d'opposition en route, le plus facile étant de faire descendre un groupe de marines et de les laisser s'occuper de l'ennemi pendant que l'APC continue. Au point de rendez-vous, le véhicule ennemi explose. Déplacez votre APC près du corps de l'archevêque. Faites monter tout le monde dans le camion, allez au point indiqué, et réglez votre APC sur « tir continu ».

MISSION 3

Placez vos forces sur la zone surélevée à l'ombre de la falaise. Laissez un marine dans l'herbe derrière vos forces pour barrer la route aux ennemis qui s'approcheront de la base. Sur la route, un groupe de Croisés va arriver, suivi par des Hoverdynes, puis d'autres soldats et encore d'autres Hoverdynes. Ils peuvent descendre dans la vallée ou apparaître de chaque côté : placez vos forces de façon à obtenir le meilleur angle de vue, tout en les dissimulant dans l'ombre. Le centre de recherches va être attaqué :

■ MAJINÉ PARKER

L'impresario Sami est presque aussi irrattrapable que son héros-épique de Starcraft.

■ PETITE FAIBLESSE Les artilleriers sont cruciaux mais démanés face aux attaques au sol.

envoyez votre arrière-garde enquêter et repousser les soldats ennemis. Les derniers ennemis à éliminer se trouvent dans un angle de la carte. Faites avancer vos Hoverdynes tout en tirant, et ignorez l'infanterie pour abattre le chef et terminer la mission.

MISSION 4

Trouvez un point de vue élevé près de la route et laissez venir l'ennemi à vous. La première vague de Hoverdynes met du temps à capituler, pendant qu'un convoi de transports prend l'autre route. Amenez vos forces au nouveau marqueur. Assurez-vous de ne pas aller trop loin vers le nord, trop solidement défendu. Les choses peuvent se compliquer au niveau des dunes mais tout ira bien tant que vous laisserez vos unités groupées et utiliserez un angle de vue élevé pour tout voir. Remontez la route jusqu'à localiser un convoi composé de quatre transports. Leur lenteur vous laisse tout le temps de les éliminer.

MISSION 5

Pénétrez à l'intérieur de la base et divisez vos forces pour garder les deux accès. Faites attention aux dégâts collatéraux (*friendly fire*) et laissez l'APC entre les deux groupes afin de les soigner. Quand les assauts auront cessé, regroupez vos forces et rendez-vous au nord-est dans le désert. Vous tomberez sur une légère résistance en route, mais rien de bien terrible. Alignez vos troupes et frayez-vous un chemin à l'intérieur. Laissez une unité de véhicules et un groupe de marines



ATTENTION, PIÉTONS L'infanterie des temples est sans pitié pour vos blessés, faites-les escorter de vos propres fantassins, expérimentés si possible.

près de la pente : des ennemis essaieront de vous prendre à revers. Massacrez-les, puis prenez le contrôle des centres de commande pour terminer la mission.

MISSION 6

À l'atterrissage, divisez vos forces en trois groupes et déplacez-les vers les trois points indiqués. Utilisez la petite minute qui vous reste pour vous habituer à vous déplacer d'une zone à l'autre. Le coin sud-ouest est le pire alors placez-y les Hoverdynes lourds.

Quand l'attaque commencera, lancez vos trois groupes dans la bataille et envoyez l'APC pour

Puisque vous ne pouvez pas construire, profitez-en pour devenir un véritable stratège.

DEVELOPPEZ DES JEUX !

Des jeux en ligne pour Internet

Profils recherchés :

Demo makers, ingénieurs grandes écoles et développeurs PC/MAC créatifs souhaitant réaliser les jeux réseau du XXI^e siècle

- > Animation 2D et 3D
- > Système et réseau
- > Modélisation
- > Intelligence artificielle
- > Développement Windows
- > Développement Mac
- > Développement Web
- > Conception graphique

Où cela ?

Meta Game Factory

Chez Winwise, 16 rue Gaillon 75002 Paris

Pour envoyer une candidature : games@winwise

recupérer les unités blessées au fur et à mesure. Contentez-vous de défendre vos positions et surveillez le radar pour être sûr que vos unités ne s'entre-tuent pas.

Au signal, battez en retraite vers le centre de la base, pendant que les forces du Major s'emparent de vos positions. Vous devez maintenant surveiller les camions médicaux qui apparaissent sous forme de point verts dans le coin nord-est de la base. Remorquez-les, allez vers la sortie nord et détruisez tout ce qui vous barre la route. Deux Templiers armés de roquettes vous barrent la route : vous devez rester mobile pour leur échapper, et ne pas vous laisser piéger dans l'étroit canyon. Assurez-vous que l'APC atterrit le point indiqué pour que la mission se termine.

MISSION 7

Mettez votre artillerie derrière vos unités habituelles et dirigez-vous vers le premier site ennemi. Attaquez les forces mobiles avec un mélange de Hoverdynes et de marines avant de vous en prendre aux installations ennemies. La première est un bunker dans un bassin et ne devrait pas vous poser de problèmes. Les suivantes sont mieux défendues (par des tourelles) alors débarrassez-vous d'elles avant d'éliminer les troupes au sol et d'amener les Hogs à portée.

La dernière base se trouve sur une crête protégée par une base de missiles située à couvert : approchez avec précaution (déposez éventuellement quelques tourelles antiaériennes) et utilisez l'artillerie à portée maximale. La base ennemie est bien défendue alors écrasez le périmètre sous des tirs continus. Quand vous serez assez près, attaquez la centrale électrique à l'artillerie pour désactiver les gros canons dans la base. Déplacez vos Hoverdynes lourds à l'entrée et détruisez tout, pendant que l'artillerie s'occupe des éléments les plus distants. Des missiles antiblindés vont pleuvoir des faïsses, et une nouvelle attaque terrestre va partir de l'est. S'il vous reste du temps, tuez les soldats et faites sauter les blindés à l'aide de l'artillerie quand ils seront bloqués dans le passage. Rendez-vous ensuite au point qui vous est indiqué vers le sud.

MISSION 8

Enfin, une couverture aérienne ! Malheureusement, elle est inutile dans la première partie de la mission alors laissez-la vaquer à ses occupations. Allez au nord vers le premier objectif et gardez votre artillerie à l'abri. Avancez doucement, centimètre par centimètre, les Templiers lanceurs de missiles peuvent éliminer vos



URGENCE Conservez vos troupes à proximité de l'APC pour pouvoir les soigner rapidement ou la défaite ne tardera pas à palétre à l'horizon...

CHEAT CODES

Star Trek

New Worlds

Toutes les missions : aller dans le répertoire principal du jeu et changez les lignes suivantes dans game.ini :

FedLevel=1

KELLevel=2

RomLevel=3

TauLevel=4

MetLevel=5

HubLevel=6

Oult devient :

FedLevel=100

KELLevel=200

RomLevel=300

TauLevel=400

MetLevel=500

HubLevel=600

Lancez le jeu. Toutes

les missions des

trois peuples seront

accessibles dans

n'importe quel ordre.

Carmageddon III

here Comes

Trouble : lancez le

mode Cheat

openLevelGuv :

tout les nouveaux

cash :

40 000 dollars

Invincible :

God Mode

si on fait :

setCar [nom] :

tapez le nom de la

voiture que vous

voulez.

blindés rapidement. Déployez un front large et très puissant pour que vos hommes ne soient pas touchés. La base antiaérienne dispose d'un gros canon situé au centre, entouré de trois installations fortifiées ainsi que d'infanterie et de tourelles. Approchez-vous et utilisez le Hog pour détruire la base dès qu'elle apparaît. Tournez-vous ensuite vers l'est et descendez dans la vallée vers la seconde base. Le corridor étroit que vous parcourez est parfait pour une embuscade alors placez votre infanterie sur la crête pour garder un œil sur le chemin. La seconde installation est défendue par une barrière qu'il faut détruire, ou contourner par la crête vers le sud de la base pour la bombarder de haut. Une fois encore, surveillez l'infanterie ainsi que ses horribles missiles qui pleuvent sur vos blindés, puis allez droit sur le dernier site antiaérien. Il est encore mieux défendu que le précédent, et des véhicules ennemis encombrant les vallées. Quand vous aurez finalement détruit le site, vous pourrez aller au nord vers la base principale. C'est là que vos chasseurs entreront en jeu, pour soutenir vos troupes au sol. Montez la pente avec précaution au cas où des Templiers attaquaient et trouvez une entrée vers la base, puis commencez à détruire les canons de défense avant de vous occuper méthodiquement de la structure de la base.

MISSION 9

Organisez vos forces, allez à l'est et laissez les unités AA autour de votre camion et de votre APC. Faites reconnaître le terrain par les Terradynes avant de vous y aventurer. Le seul danger vient des Templiers sur les crêtes sud (à peu près aux deux tiers de la carte), utilisez vos marines pour les éliminer. Quand les ingénieurs atteindront l'objectif, placez vos Terradynes autour de l'orifice dans le mur sud, un escadron de véhicules ennemis essaiera de passer pour atteindre directement les camions. Vos recherches terminées, formez une ligne vers l'ouest, les ennemis vont rapidement vous tomber dessus. Votre point d'extraction tombe aux mains de l'ennemi et vous devez mener votre convoi vers le sud. Amenez des tanks lourds et antiaériens vers l'avant, les unités plus faibles



TEMPÊTE DU DÉSERT Vos bombardiers sont très efficaces contre l'artillerie lourde, lancez-les dessus avant tout essai.

au milieu et une seconde série de tanks lourds à l'arrière. Descendez avec précaution tout en éliminant les ennemis que vous rencontrez et gardez les ingénieurs à l'abri. N'essayez pas de foncer vers le point de relèvement, descendez de façon ordonnée tout en combattant jusqu'à ce que vous atteigniez une vallée étroite, juste avant la zone de lancement. Envoyez une patrouille à la limite et surveillez l'endroit. Un nouvel ennemi se trouve dans les parages : lancez des tirs à longue portée pour détruire le champ de mines jusqu'à les avoir toutes détruites. De l'autre côté, vous trouverez de l'opposition : deux Hoverdynes lourds, quelques « moyens » et de l'infanterie. Ils peuvent être détruits avec un tir ordonné. Assurez-vous de garder vos unités principales en bonne santé en leur rendant visite avec l'APC et protégez vos ingénieurs.

Quand vous aurez terminé le ménage, allez au point d'atterrissage. Vous devez contenir un assaut pendant cinq minutes avant que le vaisseau n'arrive. Mettez le camion des ingénieurs dans le canyon et dispersez vos unités antiaériennes pour obtenir une couverture maximale contre la première vague d'ennemis. Quand ils seront morts, vous devrez faire face à un assaut terrestre venu de votre point de départ. L'attaque peut être massive alors protégez l'entrée et réparez sans cesse tout en utilisant les armes spéciales. Des Templiers vont passer sur les bords de la vallée alors gardez votre infanterie derrière les tanks pour les abattre avant qu'ils ne fassent trop de dégâts. Seuls votre APC et vos ingénieurs sont obligés de



■ **APRÈS DE MON ARBRE** Une des parades face à l'artillerie ennemie : utiliser la couverture des arbres pour avancer sans vous faire prendre.

survivre pour que vous réussissiez la mission, par conséquent gardez-les cachés dans la vallée jusqu'à ce que les transporteurs arrivent.

MISSION 10

Les choses se compliquent à partir d'ici. Faites atterrir tout le monde au point est. Placez les unités antiaériennes devant la colonne et aitez vers l'ouest. La clé de la mission est de disposer les bonnes unités à l'avant-garde au bon moment. Vous aurez parfois besoin de vous occuper des chasseurs avec l'AAA, puis l'infanterie devra éliminer les Templiers. Il vous faudra

Évitez de lancer une attaque d'envergure sans couverture aérienne.

Surf different*



*www.gen4pc.com

Le site de **Gen4**
PC CD-Rom



■ **MAISON** Protégez les bases que vous conquérez, elles vont servir utiles en cas de repli et elles vous rapportent des points. En revanche, il n'y a pas l'eau chaude.

aussi de l'armement lourd pour abattre les défenses situées sur les sommets des collines, et de l'infanterie pour repousser les Templiers. Laissez vos forces aériennes à l'arrière pour ne pas être pris à revers. Vous pouvez utiliser les bombardiers de temps à autre contre les véhicules lourds, mais mieux vaut les laisser se concentrer sur la base. Dirigez-vous vers l'ouest en faisant un crochet au nord pour profiter du terrain et éviter des combats inutiles. Finalement, vous attendrez un canyon qui va au sud vers la base ennemie. Avancez avec prudence, il y a des Templiers, des tourelles et de l'artillerie dissimulés dans le brouillard. Progresser doucement avec vos marines, l'artillerie et l'APC. Utilisez l'artillerie pour éliminer les points rouges sur la carte et les marines contre les Templiers. Vous savez maintenant que les tourelles ennemies sont situées aux angles des fortifications : pilonnez ces positions avec l'artillerie avant d'avancer. Surveillez régulièrement la map pour déterminer l'origine des tirs de l'artillerie ennemie, envoyez une unité rapide pour la localiser et bombardez-la. Une fois que vous pourrez atteindre le coin de la carte, envoyez-y toutes vos unités, sauf les avions. Détruisez la base méthodiquement, en gardant vos différents groupes espacés pour ne pas les toucher, et utilisez l'artillerie dès que vous apercevrez une tourelle.

Des véhicules moyens et lourds peuvent vous attaquer depuis le sud, et de l'artillerie depuis l'ouest. D'autres ennemis, y compris des Templiers, viendront de l'ouest, alors soyez toujours sur vos gardes. Quand vous serez sûr que l'endroit est sécurisé, appelez les avions pour nettoyer la base et détruire le dôme central. Une fois la base en ruine, forcez vers le point d'extraction.

MISSION 11

Détruisez les quatre Terradynes qui vous attaquent puis envoyez vos forces au nord rejoindre les escadrons jaunes. Placez tout ce que vous pourrez dans l'alignement des tourelles à l'entrée de la base avancée, qui doivent être votre priorité. Une fois à l'intérieur, détruisez tout. Vous pouvez maintenant vous concentrer sur la base principale. Ramenez votre armée

Les Templiers sont des unités redoutables, ne les sous-estimez pas.

CHEAT CODES

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Pour passer en mode Console et activer les cheats, vous devez saisir la commande suivante :

Select
Video/Audio Menu
- Advanced
Options -
Checkmark
Console (dans
« Exécuter à du
menu Démarrer »)

Pendant le jeu, appuyez sur « » pour faire apparaître la console et entrez les codes suivants :
god - Mode God
notarget : les ennemis n'attaquent pas
noclip : passe-murailles
give all : toutes les armes, tous les objets
health 100 : santé à fond
eventlist : toutes les commandes
map x : changer de map

hors de la base et allez sur le bord nord tout en évitant le champ de mines. Regardez sur la carte les lignes régulières en haut, elles représentent l'entrée de la base ennemie. Un flot de plates-formes prototypes, de Hoverdynes lourds et d'autres défenseurs vous assaillent. Disposez les blindés lourds à l'avant et utilisez l'artillerie et roquettes contre l'ennemi. Recourez à l'artillerie pour écraser les défenses de la base, que vous trouverez dans tous les endroits habituels. Avancez à travers le labyrinthe (attention, il est solidement défendu). La zone à ciel ouvert qui suit est un piège : sur les crêtes se cachent des silos de missiles et des Howitzers. Pour les localiser, envoyez des éclaireurs par le passage dans la falaise et regardez sur la carte d'où viennent les tirs. Attirez les tirs de l'ennemi sur un seul point, visez la source, ripostez, et battez en retraite si vous êtes touché. Recommencez l'opération jusqu'à ce que l'ennemi ne soit plus que débris fumants. Faites monter tout le monde le long de la dénivellation et trouvez les deux Hoverdynes qui patrouillent (d'autres défenseurs se cachent entre les piliers). Les cathédrales sont faciles à prendre une fois que les canons de défense se sont tus. Le site de commandement est mieux protégé, mais il ne vous posera pas plus de problèmes.

MISSION 12

Mettez vos marines dans l'APC, envoyez-les loin de la base autour de la falaise et trouvez la pente qui mène au sommet de la colline. Explorez les rebords pour trouver la centrale (dans une vallée étroite en contrebas). Faites sortir vos hommes et lancez l'assaut, vous n'avez qu'une minute ou deux pour agir (20 secondes de plus à l'atterrissage du Major Thomas). Il y a des unités d'infanterie sur le sommet de la falaise, éloignez-les avec l'APC. Une fois la centrale détruite, ramenez tout le monde au point de départ. Faites avancer vos troupes : vous devez détruire un groupe de Hoverdynes ennemis, ainsi que l'infanterie et des tourelles légères avant de pouvoir entrer. Une fois à l'intérieur, éliminez la résistance et commencez à détruire les bâtiments, à l'exception du centre médical qui doit demeurer intact. Laissez les Hoverdynes lourds faire l'essentiel du travail et vous devriez y arriver.

MISSION 13

Déposez vos troupes à l'intérieur de la base et préparez-vous au massacre. Des arbres vous bouchent la vue : positionnez vos forces aux entrées et ne tentez pas de stratégie audacieuse. Le satellite localisé,



■ **BON COPAIN** Le missile défenseur de campagne vous protège très efficacement contre les bombardements.

Surf different*



Copyright photo: D. BPA

*www.gen4pc.com

Le site de **Gen4**
PC CD-Rom

ENQUÊTE DE LECTORAT PERMANENTE

Afin de mieux vous connaître, nous allons vous poser une série de questions sous les mots. Envoyez vos réponses à : Enquête Gen4 PC - 264, rue de Paris, 93100 Montreuil.

QUESTION 1

Possédez-vous le ou les machines suivantes :

- ☐ PlayStation
- ☐ PlayStation 2
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Game Boy
- ☐ Dreamcast
- ☐ PC

QUESTIONS 2

Êtes-vous intéressé par le ou les machines suivantes :

- ☐ PlayStation
- ☐ PlayStation 2
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Game Boy
- ☐ Dreamcast
- ☐ PC
- ☐ i-Mac
- ☐ Star Cube

QUESTION 3

Considérez-vous Gen4 PC comme un spécialiste de manière :

- ☐ Fort
- ☐ Moyenne
- ☐ Faible

QUESTION 4

Considérez-vous Gen4 PC comme une référence :

- ☐ Fort
- ☐ Moyenne

- ☐ Faible

QUESTION 5

Considérez-vous Gen4 PC comme une source d'information :

- ☐ Bonne
- ☐ Moyenne
- ☐ Mauvaise

QUESTION 6

Considérez-vous Gen4 PC comme étant à la pointe du secteur de manière :

- ☐ Fort
- ☐ Moyenne
- ☐ Faible

QUESTION 7

Considérez-vous Gen4 PC comme étant structuré de manière :

- ☐ Fort
- ☐ Moyenne
- ☐ Faible

QUESTION 8

Considérez-vous le rapport qualité/prix de Gen4 PC comme étant :

- ☐ Bon
- ☐ Moyen
- ☐ Mauvais

QUESTIONS 9

Considérez-vous le look de Gen4 PC comme étant :

- ☐ Bon
- ☐ Moyen
- ☐ Mauvais

QUESTION 10

Donnez votre avis sur les différents critères suivants concernant le magazine (1 = excellent, 5 = terrible) :

- ☐ Le magazine dans sa globalité
- ☐ La rédactionnel
- ☐ La qualité
- ☐ Le CD

QUESTION 11

Quel est votre âge ?

QUESTION 12

À propos de l'accès Internet

- ☐ J'en possède un
- ☐ Je compte m'en procurer un
- ☐ J'en ai eu au pas et ne compte plus m'en procurer un

QUESTION 13

Prévoyez d'acheter du matériel :

En moyenne, combien de fois achetez-vous Gen4 PC dans l'année ?

0 à 12) _____

QUESTION 14

Votre intérêt pour les différents rubriques du magazine :

0 = excellent, 5 = très mauvais :

- ☐ News
- ☐ Préviews
- ☐ Tests
- ☐ Sujets
- ☐ Solutions
- ☐ Hardware
- ☐ Interview

QUESTION 15

Nis à part Gen4 PC, vous achetez-t-il de les magazines suivants :

- ☐ PC Team
- ☐ PC Jeux
- ☐ Jeupix
- ☐ PC Fan
- ☐ Jeux vidéo magazine



FRIENDLY FIRE. Placez vos soldats en ligne pour éviter les balles perdues, il arrive que vos unités s'entre-tuent.

détruire les autres caisses ainsi que les deux silos à missiles des collines basses. Envoyez ensuite un groupe d'éclaireurs sur le plateau à la rencontre des Ingénieurs. Ils ne sont pas sous votre contrôle, vous devrez réagir à leurs mouvements. Protégez-les (ils se dirigent vers les colonnes) contre les Hoverdynes ennemis qui attaquent vos flancs. Quand ils auront atteint leur objectif, on vous demandera de nettoyer le passage ouest. Faites-le en constituant un front avec vos armes lourdes. Utilisez l'artillerie sur le bazooka qui garde le passage nord que les ingénieurs doivent emprunter. Il ne vous reste qu'à protéger les camions avec vos troupes légères, l'APC et les unités lourdes.

MISSION 15

Déposez le premier APC sur le site d'atterrissage et allez au nord-ouest vers l'objectif. Trouvez la pente, montez prudemment en abattant les unités ennemies au fur et à mesure de leur apparition. Le premier objectif apparaît, détruisez-le. Un avion ennemi va riposter, assurez-vous que vos troupes sont sous la protection des véhicules anti-aériens. Laissez ensuite vos éclaireurs en faction sur le rocher et faites avancer le reste de vos troupes au bord de la falaise. Vous devriez apercevoir vos cibles sur la colline. Utilisez les roquettes pour faire le ménage. Ce succès devrait vous faire obtenir un autre vaisseau. Choisissez celui qui contient des unités aériennes que vous déposerez au nouveau point de ralliement. Envoyez-les soutenir les attaquants de la cible n° 3 pour faire face à des défenses accrues. Escaladez le passage et occupez-vous de ces ennuyeux petits drones qui attaquent vos véhicules. Trouvez le lance-drones et détruisez-le rapidement. Repérez les installations ennemies et pillez-les avec votre artillerie. L'Ordre place systématiquement des tourelles près des entrées. Ces défenseurs annihilent votre artillerie, à moins que vous dirigiez vos tirs de façon très précise. Utilisez les mêmes tactiques sur les autres bases. Détruisez les défenses de loin avec l'artillerie et amenez vos canons lourds ou vos bombardiers pour les achever. Si vous voulez être très prudent, nivelez chaque plateau avec l'artillerie avant d'attaquer. Il y a une base de l'Ordre cachée juste au nord-est de la dernière cible, vous pouvez la détruire pour gagner quelques points. Vous êtes vainqueur. ■

- Remy Gouvec et Lionel Vilner

Le mois prochain : l'Ordre de la Nouvelle Aube.

CHEAT CODES

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Noms des cartes
à taper à la place
du x :

- blood
- cemetery
- crr1
- crr2
- creperpens
- end
- fakhouse
- fig
- gruff
- gruff_cinema
- homes1
- homes2evil
- homes2good
- intro
- landersroot
- oracle
- oracieway
- otto
- over
- shield
- swamp1
- swamp2
- swamp3
- towncenter_evil
- towncenter_good
- training
- under
- water
- zoo

envoyez vos deux groupes de soldats camouflés à sa rencontre grâce à la mini-carte. Gardez un œil sur eux et assurez-vous qu'ils ne tirent pas, afin d'accélérer leur progression. Quand le sergent Cole vous appellera, envoyez une unité d'éclaireurs pour le couvrir pendant que vous revenez vers les Jaegers. Quand ils auront localisé le satellite, désormais camouflé, détruisez-le en utilisant leurs armes spéciales pour aller plus vite. Renvoyez les Jaegers à la base et faites sortir vos autres unités pour rapatrier Cole et son camion.

MISSION 14

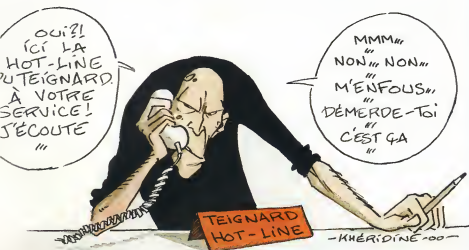
Vous avez beaucoup de place dès le départ alors amenez tout le monde sur les affleurements rocheux au nord-ouest. Il y a bien quelques éclaireurs à combattre mais rien de sérieux. Ignorez les véhicules lourds situés à l'ouest, et allez vers le passage nord-est avec un escadron d'infanterie. Deux Hoverdynes vont apparaître dans le passage.

Sur la crête est, des Templiers, des tourelles et des silos à missiles vous attendent. Détruisez ce que vous pourrez avec l'artillerie et les marines avant de battre en retraite dès que l'ennemi se montrera. Attirez l'artillerie dans votre champ de tir et détruisez-la. Vous pouvez maintenant placer vos forces à l'entrée du passage (des Hoverdynes peuvent attaquer par le flanc gauche, soyez prêt). Avancez doucement le long du passage jusqu'à ce que les défenses statiques apparaissent sur le radar. Utilisez l'artillerie pour vous en débarrasser et déployez-vous juste après le tunnel pour fouiller la base et éliminer les tourelles.

Quand vous aurez détruit l'équipement autour des tours, les ingénieurs vous avertiront de leur arrivée imminente. Envoyez vos Hoverdynes au nord-est,

Courrier des lecteurs

Le Teignard serait bien resté en vacances : il n'a pas l'air heureux de vous retrouver !



Savez-vous planter... ?

Bonjour,
est-ce normal si ma version de Windows 98 (spécial édition) n'arrête pas de planter mon PC ces jours-ci ? Je joue un p'tit moment à n'importe quel jeu et il plante. Je vais sur Internet un p'tit moment : il plante. C'est pareil pour Word, Excel et même Norton Utilities ! Pouvez-vous m'indiquer si ça vient de Windows ou si c'est un virus ? Merci d'avance et continuez votre mag génial.
Paladin

Cher paladin,
tu dois être tellement habitué à lutter contre le Mal et ses séides (Diablo, Jean-Pierre Foucault, les téléfilms historiques fleur de TFI, etc.) que cette situation ne devrait pas t'effrayer outre mesure. Tu as Windows 98 et ton PC ne cesse de planter ? Je te rassure, tout est parfaitement normal. Sous les jeux, sur le Net ou avec des applications, tu te retrouves obligé de rebouter plus qu'à ton tour ? Je ne vois rien d'étonnant là-dessus. Bon sans rire,

Est-ce normal si ma version de Windows 98 n'arrête pas de planter mon PC ces jours-ci ?

si je publie ta lettre et que je me fiche de toi, ce n'est pas pour rien. En fait, je voudrais dire à tous les handicapés de l'informatique, les manchots de la configuration et autres abonnés du plantage, qu'on n'est pas une hot-line informatique, non de nom ! On ne dé plante pas les PC par mail, téléphone ou signaux de fumée alors arrêtez de nous confondre avec Dell et adressez-vous à vos revendeurs lorsque vos jeux ou vos PC commencent à fumer. En plus, vous seriez déçus de voir le niveau technique des gens de la rédaction : Sophie confond toujours Mac avec Big Mac. Fred grille systématiquement tous ses processeurs par simple inattention des mains, Rémy pense que sa carte vidéo est hantée parce qu'elle ralentit Counter-Strike et Seb pleure sur son disque dur autonome avec qui il est obligé de parlementer pour installer de nouveaux jeux. Vous voyez, inutile de nous contacter, nous sommes tous des nuls en informatique. Vous me croyez hein ?

Soif de sang

Salut teignarde,
je n'ai pas pu m'empêcher de t'écrire lorsque j'ai lu le test de Vampire the Masquerade : Redemption du n° 136. Selon Rémy, le deuxième boss (Mercurio) est impossible à tuer sans cheat codes. Je vous réponds que c'est faux. Mon petit frère de 11 ans a réussi à le tuer

Morceaux choisis

- Quelle est la meilleure configuration pour environ 3 500 francs ?
→ *Une machine à écrire et un Jekari.*
- Nous en avons assez que tu nous prennes pour des êtres sans cervelle et sans âme
→ *Avec un bébé sauté à une grille ?*
- Je fais un p'tit bisou à Sophie et un coucou aux nouveaux.
→ *Et j'embrasse pas l'éditeur ?*

La lettre du mois

Touche pas à mon elfe

Salut le Teigne,
 bon, en commun tout de suite par la poignée : je dois dire que votre mag est bien sympa. Mais j'ai vu sur le numéro de juillet-août quelque chose qui m'a indigné. C'est dans le test de Might & Magic VIII : on y trouve un article sur les « archétypes de l'heroic-fantasy ». Et là quelle ne fut pas ma surprise en découvrant la description de l'elfe. NAN MAIS OH ? Y vont où là ? Comment on y parle de mon perso préféré ? Je reprends l'article depuis le début : « sans sexualité précise ». D'accord, leur sexe est difficile à définir mais il existe des mâles et des femelles. Ensuite, on lit « soupçonné d'homosexualité » : je crois que tu t'enflammes. As-tu déjà lu Tolkien ? Est-ce que tu y as déjà vu des elfes homos (j'ai rien contre les homos, je précise) ? Moi, jamais. « Obsédé par la nature et sa préservation », là tu marques un point, les elfes sont un peu trop écolos, je te l'accorde. Après, tu écris « l'elfe est une tapette » : non mais, dis donc, viens voir mon elfe noir néo-romantisme sur Everquest et on en reparlera.
 Germain

Miam !

Oh, alors comme ça, ce sympathique portait d'elfe façon « Cage aux folles » t'a mis hors de toi ? Il était pourtant rigolo et j'en sais quelque chose, j'en suis l'auteur ! Tu ne peux pas savoir à quel point je me suis détecté de ta lettre. Que l'on s'indigne pour des choses aussi graves semble relever d'une pathologie de hardcore gamer moyen. C'est bon de savoir qu'il existe encore ce genre de collectionneurs de crottes de mouches qui flippe parce qu'on touche à son elfe. D'ailleurs, savoir que ça te dérange autant m'inciterait presque à en rajouter une couche et à trailler les elfes de ramasseurs d'humus. Mais bon, je n'ai pas que ça à faire, et puisque tu n'as pas saisi la dimension décalée de mon

petit billet, je vais tenter de t'expliquer avec des mots simples (pour que tu comprennes rapidement) ce que j'ai tenté de faire : de l'humour. Bien à toi.

C'EST LA
 DERNIÈRE
 FOIS QUE JE
 ME DÉGUISE
 EN BOUFFON
 POUR ILLUSTRER
 VOTRE
 COURRIER,

facilement. Il suffit de lui enfoncer un pieu dans le cœur pour l'immobiliser. Après ça, un bon nombre de coups d'épée pour l'achever et la quête est terminée. Il serait dommage qu'un si bon jeu soit jugé trop difficile et que de ce fait, peu de joueurs prennent le risque de l'acheter (à 350 balles, mieux vaut ne pas se tromper) !
 Marc

Salut à toi.
 Bon, vous avez été quelques-uns à nous écrire pour, en gros, traiter Rémy de pauvre petite lopette incapable de passer un boss que le commun des joueurs atomise en deux coups de cuiller à pot. Si vous arêtez bien la son test, vous aurez noté que pour lui, il s'agissait d'un bug de la version test. Vraiment, il a été corrigé puisque ce personnage n'est désormais plus insensible à tout, ou presque (explosion nucléaire comprise). C'est un bon point pour Activision qui a corrigé la majeure partie des bugs qui nous avait posé problème. Donc cessez une bonne fois pour toutes d'insulter ce pauvre Rémy : si le bug n'avait pas été corrigé, vous auriez pleuré votre mère en lui demandant de l'aide ! Ça n'avait

quand même pas été la première fois qu'un bug présent dans la version test se serait retrouvé sur la finale !

Tueur de joueurs

Hello,
 je ne vois pas ce que vous avez contre les (je cite) « ados qui tuent sans risque les plus faibles qu'eux, juste pour avoir l'impression d'être les plus forts, les plus beaux, les plus grands... » car étant membre de cette secte de déjantés que sont les ados paénins et boutonéux, je peux affirmer sans risque que nous sommes exactement pareils que les autres joueurs. Que pensent les créatures de Diablo II, quand vous les exterminiez sans pitié ? Vous tuez

des monstres qui n'ont aucune chance de gagner (puisque l'on ne peut pas mourir). Les PK ne sont que des joueurs normaux qui prennent plus leur pied à buter de véritables joueurs. Car la seule motivation de TOUS les joueurs est de se sentir « plus forts, plus beaux, plus grands ». Pourquoi pensez-vous que Counter-Strike est si connu ? Parce qu'après avoir tué les faibles, on se sent « plus forts ». Devrait-on interdire le Player Killing dans Counter-Strike ? On n'irait pas loin !
 Le fidèle admirateur

La motivation de tous les joueurs est de se sentir plus fort, plus grand, plus beau.

Cher fidèle admirateur, alors comme ça les monstres de Diablo II percent ? Mais c'est un scoop ça ! Et dire que Rémy, Fred, Olivier, Luc et tant d'autres ont joyeusement massacré des centaines de ces créatures dotées d'un intellect ! Honte à eux ! Et sans le moindre remord encore ! Heureusement que tu es là pour leur permettre de réaliser l'ampleur de leurs méfaits. Bon, mais sans rire, tu compares vraiment le Player Killing dans Counter-Strike et dans les jeux on-line du type Everquest ? Hum, en voilà un raccourci clavier ! L'enjeu n'est pas du tout le même, ma bousse. Tuer des personnages bardés





d'objets magiques pour les détrousser ou les bizzier, ce n'est pas comme fonder sur une bande de vilains terroristes avec ses pots les Counter. On est certes dans une logique d'élimination méthodique de son prochain entraînant une satisfaction immédiate de l'égo, mais le résultat n'est pas le même pour la victime. Dans le premier cas, elle se retrouve à poil, dépouillée

(et peut-être dépouillée) d'un équipement qu'elle a peut-être mis plusieurs semaines à rassembler; dans le second, elle attend dix secondes la partie suivante. Alors moi je veux bien te laisser comparer deux choses incomparables, mais après, ne viens pas te plaindre de passer pour un imbécile. Je suis sévère ? Oui, sévère, mais juste. Et en plus j'aime pas les PK. ■

Très cher teigneux Teignard,

si je viens te sortir de ton état comateux, c'est pour me plaindre comme un ver affamé. HONTE À VOUS de pondre sur votre CD les patchs pour l'ultime, excellentissime et cétibissime Counter-Strike. En effet, les patchs que vous filez datent de la guerre des druides : le monde des tritons et autres assassins virtuels que nous sommes évolue très rapidement. Ainsi, vous avez à peu près deux mois de retard à chaque fois et l'imaginez surtout pas que les passionnés que nous sommes attendent gentiment la sortie du mag pour les avoir. Par conséquent, soyez à l'heure (et ne parlez pas du bouclage et d'autres excuses petites et inutiles) ou ne les mettez pas du tout car ils sont alors dépassés et donc « useless » (pour les anglophobes, « useless » signifie « inutile ».)

Teignard baveux, gros et laid, je te souhaite une horrible et très longue vie.
Brice

Alors voilà, les choses sont simples. La plupart du temps, on a des trucs déments à mettre sur le CD : des updates pour Counter-Strike pas encore dispos sur le Net, des démos de Diablo II, Warcraft III ou Alerte Rouge 2, des goodies de la mort... mais on ne les diffuse pas. Et tu sais pourquoi ? Par pure méchanceté. Eh oui, mais ça c'est parce qu'on vous déteste et que ça nous ferait vraiment mal de vous faire plaisir.

Non mais réfléchis un peu ! Lorsqu'on ne passe pas la dernière update de Counter-Strike ou d'autre chose, c'est parce que le fichier est arrivé trop tard à la rédaction ou sur le Net. Eh oui, figure-toi que la société qui presse nos CD n'aime pas les retardataires et que lorsqu'on a une date de rendu, on la respecte, ou rien n'est gravé à temps. Cela équivaut à avoir Gen4 PC sans CD. Génial non ? En ce qui concerne le bêta 7.0 de Counter-Strike, elle est sortie à temps pour être placée sur le CD. Malheureusement, un annonceur l'a plombée avec de gros fichiers. Résultat : plus de place pour Counter ! La rédaction s'excuse ; elle est aussi déçue que vous, vu les têtes qu'ils ont fait en apprenant la nouvelle. Ce sont des choses qui font partie de la vie d'un magazine mais s'il ne tenait qu'à moi...

HOT LINES

ACCLAIM

Technique : 01 41 55 55 97 du 17h à 19h
du lundi au vendredi
Clients Apps : 06 36 66 26 66 22 23 (Paris)

ACTIVISION

Technique : 01 41 55 55 95 du 17h à 19h
les lundis, mercredis et vendredis
Clients Apps : 06 36 66 27 17 22 23 (Paris)
Modèle : 3025 Activision

SIERRA/NAVAS

Technique : 01 45 01 46 50 28h/24h 7j/7
Clients Apps : 06 36 66 48 58 (223) (Paris)

CODEMASTERS

Technique : 01 32 35 03 91
lundi et mercredi de 17h à 19h, samedi de 10h à 18h
Clients Apps : 06 36 66 28 19 22 23 (Paris)

CRYO

Clients Apps : 06 36 66 26 62 23 (Paris)

DISNEY

lignes gratuites : 01 53 75 90 50

EA

Technique : 01 32 53 25 90 du 17h à 19h
du lundi au jeudi et le vendredi de 17h à 19h
Clients Apps : 06 36 66 28 15 (223) (Paris)

KIDOS

Technique : 01 41 56 16 15
du lundi au vendredi de 16h à 18h00
Clients Apps : 06 36 66 19 22 23 (Paris)

GT INTERACTIVE

Technique : 01 41 56 25 25
du mardi au vendredi de 16h à 19h
et les lundis et samedis de 10h à 18h
Clients Apps : 06 36 66 27 17 22 23 (Paris)
Modèle : 3025 Activision

INFORMANES

Clients Apps : 01 41 53 37 90
du lundi au vendredi de 16h à 19h
Adresse : Informanes France, Service Hot line
4 rue des Boppreux
91502 St Germain des Mout. (F) 91502 - France
Tél : 01 32 32 32 50
Modèle : 3025 INFORMANES
E-mail : support@informanes.fr

MICROIDS

Technique : 01 46 01 14 71
Clients Apps : 06 36 66 28 15 22 23 (Paris)
Modèle : 3025 Microids

MICROSOFT

Technique : 01 69 58 10 20
du lundi au vendredi de 10h à 19h et le samedi de 10h à 18h

TAKE 2

Technique : 01 41 56 59 95
du lundi au vendredi de 10h à 13h
Clients Apps : 06 36 66 27 15
Modèle : 3025 Take 2

TLC EDUSOFT

lignes gratuites : 01 46 73 08 08 du lundi au jeudi
de 10h à 18h et le vendredi et samedi de 10h à 17h

UBI SOFT

Technique : 01 32 99 86 10 17
Fax : 02 99 86 96 45
du lundi au vendredi 10h30 à 19h30 et 19h30 à 19h30
Clients Apps : 06 36 66 46 20 (223) (Paris)
Modèle : 30 15 Soft (223) (Paris)
E-mail : hotlines@ubi.com

Vous êtes nombreux à vous plaindre

Fire in the hole

Boîte postale

Vous pouvez m'envoyer vos lettres à l'adresse suivante :

Gen4 PC - Teignard
261, rue de Paris
93100 Montreuil

Et pour ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre... ni rien, ils peuvent m'écrire un e-mail à cette adresse : teignard@pressimage.fr
C'est un cas, fuyez vite.

ca se passe **comme** ca

Le magazine de votre restaurant McDonald's - septembre 2000 - #70



En force!



En novembre, faut s'détendre!

Les premiers froids de l'hiver se faisant plus agressifs, restez chez vous, éteignez votre télé et jouez donc!

Crimson Skies



Cette fois, ça y est. Cela fait presque un mois que nous avons une version du jeu stable et quasi complète, prête à être testée par tout le monde. Ce simulateur de vol, tant et si grand public, est aussi plus un jeu d'action qu'un jeu de simulation. Au programme : des missions loufoques et inattendues, des scénarios, bref, de nombreux moments ludiques en perspective. Un hit en puissance,

Mais aussi...



Microsoft donne décidément dans la simulation aérienne puisque Combat Flight Simulator 2 pourrait aussi arriver en test. Dans la série « suite à succès », citons aussi Midtown Madness 2. Dans la catégorie « retardataires-jeu de stratégie », nous avons toujours Sudden Strike et Star Trek New Worlds, arrivé trop tard pour le test. Sanity, un jeu d'aventure-action magnifique et Giants, un jeu qui va faire pleurer les cartes 3D, devraient eux aussi faire sensation.

Gen4
PC CD-Rom

255, rue de Paris, 101 Le Mesle 53000 Montbéliard - France
Tél. : 01 49 99 88 00 - Fax : 01 49 99 43 49
Site : www.gen4.com

Direction Computer Pressimage
Président directeur général : Christian Schwaiger
Directeur général adjoint : Jean-Louis
Directeur général adjoint : Jean-Louis

Rédaction
Directeur des rédactions et rédacteur
en chef : Daniel Comoy
Rédacteur en chef adjoint : Sébastien Trépo
Secrétaire général de rédaction : Jean-Louis
Secrétaire de rédaction : Sébastien Trépo
Chef de rubrique : Jean-Louis Trépo
Rédacteurs : Frédéric Dubois, Béatrice Gervais
Média reader : Jean-Louis Trépo
Où partager ce numéro : Sébastien Trépo
Haut Comité, Sébastien Trépo, Sébastien Trépo
Travailleur, Sébastien Trépo, Sébastien Trépo
Carré, Sébastien Trépo, Sébastien Trépo
Directeur adjoint : Sébastien Trépo
Rédacteur : Sébastien Trépo

Groupe Computer Pressimage
Direction du groupe
Président directeur général : Christian Schwaiger
Directeur général adjoint : Jean-Louis
Directeur général adjoint : Jean-Louis

Publicité et marketing
Président commercial : Thierry Beyer
Chef publicitaire : Sébastien Trépo et Sébastien Trépo
Assistants et autres : Sébastien Trépo
Assistants : Sébastien Trépo

Offices
Directeur de la diffusion : Sébastien Trépo

Fabrication
Directeur technique de la fabrication : Sébastien Trépo
Responsable pré-press : Sébastien Trépo

Multimédia
Directeur : Sébastien Trépo

Finances et administration
Chef comptable : Sébastien Trépo
Comptabilité : Sébastien Trépo et Sébastien Trépo
Assistants : Sébastien Trépo

Systèmes d'information
Directeur : Sébastien Trépo

Abonnements
Espaces en France : Sébastien Trépo et Sébastien Trépo
Espaces : Sébastien Trépo
01 49 99 88 00 - Fax : 01 49 99 43 49
01 49 99 88 00 - Fax : 01 49 99 43 49

Adresses courriers
BP 255 53000 Montbéliard
Tél. : 01 49 99 88 00 - Fax : 01 49 99 43 49

Régie nationale (CD-ROM, Internet)
Imprimé Media (Imprimé Media)
P. D. : Claude Trépo
Chef de clientèle : Sébastien Trépo
01 49 99 88 00 - Fax : 01 49 99 43 49
36 rue Comblat 53000 Montbéliard
Tél. : 01 49 99 88 00 - Fax : 01 49 99 43 49

Gen4 PC et CD-ROM
Gen4 PC et CD-ROM : Sébastien Trépo et Sébastien Trépo
01 49 99 88 00 - Fax : 01 49 99 43 49
36 rue Comblat 53000 Montbéliard
Tél. : 01 49 99 88 00 - Fax : 01 49 99 43 49

Gen4 PC et CD-ROM
Gen4 PC et CD-ROM : Sébastien Trépo et Sébastien Trépo
01 49 99 88 00 - Fax : 01 49 99 43 49
36 rue Comblat 53000 Montbéliard
Tél. : 01 49 99 88 00 - Fax : 01 49 99 43 49

Gen4 PC et CD-ROM
Gen4 PC et CD-ROM : Sébastien Trépo et Sébastien Trépo
01 49 99 88 00 - Fax : 01 49 99 43 49
36 rue Comblat 53000 Montbéliard
Tél. : 01 49 99 88 00 - Fax : 01 49 99 43 49

Gen4 PC et CD-ROM
Gen4 PC et CD-ROM : Sébastien Trépo et Sébastien Trépo
01 49 99 88 00 - Fax : 01 49 99 43 49
36 rue Comblat 53000 Montbéliard
Tél. : 01 49 99 88 00 - Fax : 01 49 99 43 49

Gen4 PC et CD-ROM
Gen4 PC et CD-ROM : Sébastien Trépo et Sébastien Trépo
01 49 99 88 00 - Fax : 01 49 99 43 49
36 rue Comblat 53000 Montbéliard
Tél. : 01 49 99 88 00 - Fax : 01 49 99 43 49

Ayez l'étoffe d'un héros et le génie du stratégie en découvrant la sélection

Boulanger



369 FRS DEUS EX EIDOS

Attention : chef d'œuvre assuré !
Deus Ex est un subtil mélange de
stratégie, d'action, d'aventure et
de jeu de rôle à la Matrix.



169 FRS CLÉOPÂTRE HAVAS INTERACTIVE

Après le succès de Pharaon,
Sierra achève sa fresque
historique au bord du Nil
avec Cléopâtre.



249 FRS AMÉRICA MICRO APPLICATION

Notre coup de cœur.
Vivez la grande épopée de
l'Ouest et plongez dans
l'ambiance du Far West.
Indiens, Américains,
Mexicains, Desperados :
choisissez votre camp !
Disponible en novembre.



299 FRS WARLORDS OF BATTLECRY MATTEL INTERACTIVE

Le royaume se meurt, frappé au cœur
par les forces du mal... Le charisme et
la puissance magique de vos héros
seront de grands atouts. Mais gare à
votre stratégie, car sans elle, la
défaite est imminente.



299 FRS Heroes of Might and Magic 3 THE SHADOW OF DEATH UBI SOFT

Retrouvez le jeu Heroes of Might and Magic
3 et découvrez de nouveaux scénarii.
Pour les incondituionnels de la série !



249 FRS AGE OF EMPIRE II : THE CONQUERORS EXPANSION MICROSOFT

Découvrez l'add-on officiel du
best-seller des jeux de stratégie :
Age of Empire II.
Revivez l'épopée des
conquistadors espagnols.



99 FRS Kol 2000 MIGHT AND MAGIC 7 UBI SOFT

Retrouvez l'avant dernier volet
de la série à prix sympa.

Fans de logiciels,
la Carte Microshop
est faite pour vous.



"Boulanger est Internet"



ANGERS • ANGERS • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC •
BOULOGNE ST MARTIN • CHEN • CHALAI • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLIS • FONTENAY-JOUS-BOIS • GRENOBLE
ECHIROLLES • GRENOBLE ST ISIER • LA ROCHE SUR YON • LEERS • LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN-LE-VEIL •
SOIGNES • LYON LUMINIST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELEY • MASSY • MELUN GISSON • MONTIGNY LES DORMEILLES • MULHOUSE
KINGERSHEIM • NANTES ATLANTIS • NANTO PARIDIS • NANTES REZE • NIMES • NOYELLES-CODAMT • ORLEANS • ORMESSON • OSNY • PAU •
PLAISIR • PLAN DE CAMPAGNE • RENNES • ROANNE • RONCO • ST BRIEUC • ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET SGARONNE • TROYES
• VALENCIENNES • VITTE-PORTET • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'AY • VITROLLES

Boulanger

